

DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO  
Especialización, Maestría y Doctorado en Diseño

**DIMENSIONES NARRATIVAS DENTRO DE LOS DIFERENTES  
MEDIOS DE COMUNICACIÓN (FOTOGRAFÍA, VIDEO, CÓMIC)**

**Nasheli González Hernández**

Trabajo terminal para optar por el  
**Diploma de Especialización en Diseño**  
Opción Nuevas Tecnologías

Miembros del Jurado:

**Dr. Nicolás Alberto Amoroso Boelcke**  
*Profesor del Taller de Diseño III*

Dr. Gabriel Salazar Contreras  
Mtro. Jorge Gabriel Ortiz Leroux

México D.F.  
Noviembre 2010

## ÍNDICE GENERAL:

Introducción.....	1
<b>Capítulo 1: FOTOGRAFÍA.....</b>	<b>3</b>
Ejercicio 1: Curiosidad.....	5
Ejercicio 2: Narrativa en imágenes.....	7
Ejercicio 3: Detalles.....	12
Ejercicio 4: Día de Muertos.....	16
Ejercicio 5: Ambigüedad.....	20
Ejercicio 6: Documental.....	23
Ejercicio 7: Personaje del pasado.....	27
Ejercicio 8: Detalles abstractos.....	31
<b>Capítulo 2: VIDEO.....</b>	<b>36</b>
<i>El Inquilino</i> .....	42
Guión, <i>El Inquilino</i> .....	46
<b>Capítulo 3: CÓMIC.....</b>	<b>49</b>
<i>lanthé</i> .....	60
Guión, <i>lanthé</i> .....	70
<b>Conclusión.....</b>	<b>79</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>81</b>
Curriculum Vitae.....	82

## **INTRODUCCIÓN:**

Taller de diseño durante toda la Especialización fue, como su nombre lo indica una clase en donde la mayoría de los trabajos fue práctica.

En esta tesina, cada uno de los capítulos abarca el taller de diseño de cada trimestre. Como su nombre lo dice, esta Línea de investigación está destinada a trabajar con base en la imagen. La imagen, a la que nos referimos como figura, semejanza o apariencia de algo, también es considerada como la representación visual de un objeto.

Uso y función de la imagen siempre fue el principal problema a resolver, tomando en cuenta en todo momento que la imagen debe estar respaldada por la narrativa correspondiente, que sea la base para la comunicación adecuada entre objeto y espectador.

Al empezar la Especialización en Diseño en la Universidad Autónoma Metropolitana llegué con unas expectativas diferentes a lo que he aprendido a lo largo de este año. Mi idea al entrar aquí fue el actualizarme, principalmente en cuestiones tecnológicas hablando propiamente de la Maestría en Nuevas Tecnologías. Sin embargo, al ir descubriendo lo que esta Maestría me ofrece, estoy lo bastante satisfecha tanto con el grupo de profesores con el que cuento, como con mi propio desempeño.

## **PROBLEMA:**

La imagen en su concepción literal, se trata de la representación, semejanza o apariencia de alguna cosa, lo importante de la imagen es que ésta comunica, transmite y expresa mensajes y significados; lo anterior sucede ya que cuando vemos una imagen estamos evocando una representación de tipo mental, lo cual resulta en una serie de interpretaciones y connotaciones dependiendo de cada espectador.

Independientemente del medio de comunicación en el que se encuentra la imagen, ésta es capaz de conseguir objetivos, los cuáles son planteados al inicio de la realización de

dichas imágenes por parte de los creadores. Estos objetivos pueden ser específicos y directos o confusos y ambiguos, obedeciendo el fin que el creador necesita o tiene en mente hacer llegar al público.

Para llegar a estos objetivos, es necesario implementar narrativas que nos permitan la consecución de los significados en las imágenes; para lo cual es necesario comprender qué características especiales hacen que ciertas imágenes logren captar la atención del espectador, y más aún consigan su inmersión en la narrativa.

Al tocar el tema de la inmersión es necesario comprender la importancia que ésta tiene dentro de las narrativas, ya que es muchas veces gracias a ella que se logra el éxito de una buena trama, ya que la inmersión “es un proceso psicológico que se produce cuando la persona deja de percibir de forma clara su medio natural al concentrar toda su atención en un objeto, narración, imagen o idea que le sumerge en un medio artificial”<sup>1</sup>.

## HIPÓTESIS:

Si utilizamos las características de la narrativa, que son la inmersión espacial, temporal y emocional haciendo de ellas nuestra base para la creación de mensajes entonces comprenderemos la mejor manera de utilizar a la narrativa explotando las posibilidades de ella dentro de cada medio, y logrando así transmitir nuestro objetivo inicial.

---

<sup>1</sup> S. Turkle, “*La vida en la pantalla*”, Barcelona, Paidós, 1997.

## **CAPÍTULO 1:**

### **TALLER DE DISEÑO I: FOTOGRAFÍA**

El taller de diseño I estuvo conformado por varios trabajos fotográficos. La fotografía es “el proceso de capturar imágenes y almacenarlas en un medio de material sensible a la luz, basándose en el principio de la cámara oscura, con la cual se consigue proyectar una imagen captada por un pequeño agujero sobre una superficie, de tal forma que el tamaño de la imagen queda reducido y aumentada su nitidez”<sup>2</sup>.

Empezamos por la imagen fija, recordando lo que significa tomar una fotografía, decidir que entra y que no en qué encuadre. Los Temas Selectos de ese trimestre reforzaban todo el aprendizaje y las decisiones a la hora de tomar cada fotografía.

Cada sesión, el Dr. Nicolás Amoroso, nos proponía diferentes tipos de ejercicios, todos empleando la fotografía como medio para alcanzar un fin. Este objetivo cambiaba de sesión en sesión, durante todo el trimestre tuvimos 8 ejercicios, los cuales fueron analizados y explicados correctamente durante cada clase.

La primera semana empezamos adaptándonos y recordando lo aprendido con anterioridad con respecto a fotografía. En lo particular, no tuve una buena experiencia al aprender fotografía en la Licenciatura, y me sentí insegura al saber que volvería a tomar una cámara de fotos, ya que debido a esto mismo sucedido con antelación, tenía cierta renuencia a hacer fotos nuevamente.

Gracias al taller de diseño I ese complejo de tomar fotografías quedo a un lado y entonces, empecé a entender que para acercarme a la fotografía lo que se necesita es hacerlo, tomar y tomar fotografías, ya que “el oficio es la base fundamental que puede aprenderse y desarrollarse siempre que se empiece sintiendo un respeto absoluto por

---

<sup>2</sup>En [<http://es.wikipedia.org/wiki/Fotograf%C3%Ada>] 21/Septiembre/2010

los materiales, que para el estudiante de fotografía son: una máquina llamada cámara y la química de la luz [...]”<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> Strand Paul, *“La motivación artística en fotografía”*, 1923, Pág. 106

## Ejercicio 1

### Título/Concepto: CURIOSIDAD

#### PROCESO CREATIVO:

La idea original planteada por el Dr. Nicolás Amoroso para nuestro primer ejercicio del trimestre fue hacer una narrativa con imágenes. No logré captar correctamente el objetivo, así que en un inicio pensé que se trataba de buscar un concepto y sobre ese desarrollar una serie de imágenes que tuvieran el mismo tema, pero deje de lado lo que era la narrativa.

Sin embargo, este es el resultado, a lo que después gracias al Dr. Amoroso, se pudo conseguir, la historia de un chico que aunque al principio curioseaba (cumpliendo con el objetivo de mi primera concepción de lo que era el ejercicio) al final, termina por robarse el auto.

Con lo que aprendí que tanto una sola imagen como el conjunto de varias imágenes, acomodándose de manera diferente dan distintos resultados. Lo que se debe hacer es abrir la mente, para conseguir así diferentes narrativas de un mismo origen.

Además de que es importante no olvidar que cada espectador le otorga significados propios a cada una de las imágenes que ve, independientemente de lo que el fotógrafo intento plasmar, es decir, lo que se percibe “es el producto de una interacción entre el acontecimiento [...] y la experiencia que aplicamos en el momento de la percepción”<sup>4</sup>. Lo cual se comprobó con la nueva historia que se desencadenó de la percepción del Dr. Amoroso, a pesar de que al momento de preparar las fotografías mi objetivo era otro, de tal manera que pude obtener el resultado que esperaba, el cual se trataba de mostrar en imagen el concepto curiosidad y al final, se logró una narrativa más elaborada, gracias a la percepción de los demás.

---

<sup>4</sup> Hall, Edward T., “Convenciones visuales y visión convencional”, Pág. 167

## CURIOSIDAD





## **Ejercicio 2:**

### **Título/Concepto: NARRATIVA EN IMÁGENES**

#### **PROCESO CREATIVO:**

Esta es la primera narrativa que realicé, donde logré contar una historia con imágenes, sin apoyo de texto.

La trama es la siguiente. Una mujer llena de deudas, al no saber qué hacer o a quien recurrir pide un milagro a la Virgen de Guadalupe, quien le concede dicho favor y se encuentra \$500 tirados en la calle. Pero es tanta su emoción, que de camino a casa se topa con una zapatería y la enamoran un par de zapatos, que sin pensarlo mucho, termina por comprarse con el dinero que se encuentra con anterioridad. Por desgracia, al llegar a su casa, se encuentra con la triste realidad, de que sus deudas siguen ahí, y el dinero que serviría para pagarlas, se ha convertido en un lindo par de zapatos.

Este ejercicio logró desarrollar lo que es una de las características de la narrativa, la inmersión emocional, haciendo énfasis en la figura del personaje principal y lo que le ocurre a lo largo de la trama. Consiguiendo así que el espectador llegue a experimentar incluso la sensación de angustia al empalmar con la protagonista. En este tipo de narrativas es en donde “el lector [...] está expresando simpatía por el sufrimiento de sus personajes favoritos, se lamenta de que sus deseos no se hayan cumplido y expresa un rechazo personal hacia su suerte”<sup>5</sup>.

Así mismo, al contar una historia con imágenes entendí, gracias a éste y también al primer ejercicio lo que menciona Cartier-Bresson acerca de las imágenes que logran por sí mismas contar una historia, el decía que “algunas veces hay una imagen única, cuya composición posee tal vigor y riqueza, y cuyo contenido expresa tanto, que ésta

---

<sup>5</sup> Ryan, Marie Laure, *“La narración como realidad virtual”*, Paidós, España 2004, Pág. 185

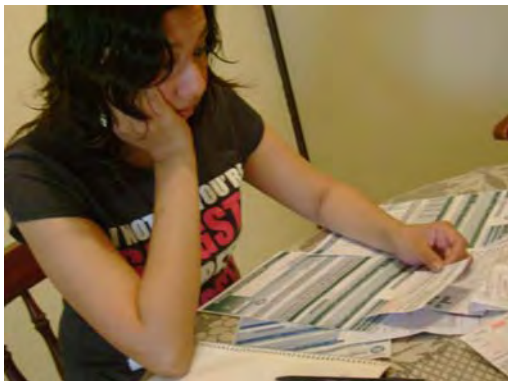
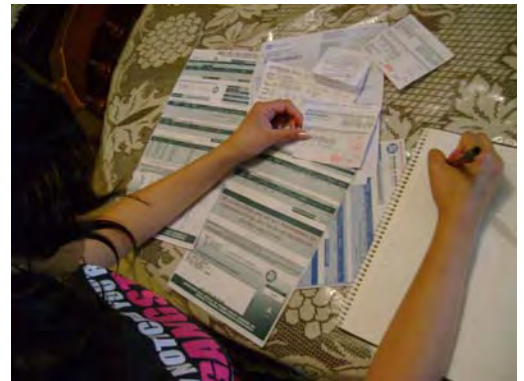
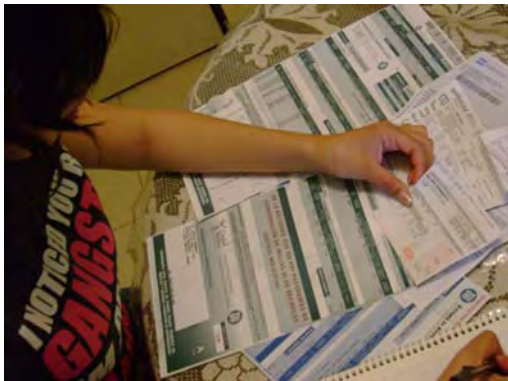
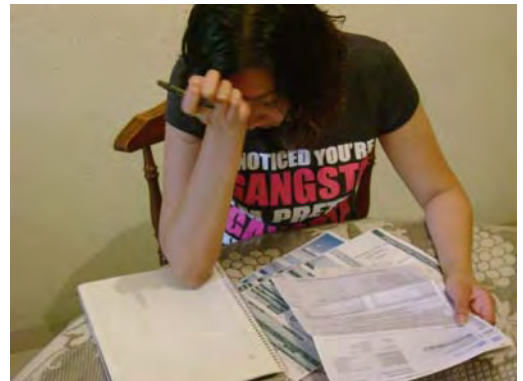
sola imagen es ya en sí una historia completa en sí misma”<sup>6</sup>; sin embargo el mismo Bresson menciona que esto sucede pocas veces, y es cuando puede utilizarse el relato fotográfico, el cual consiste en “representar el contenido del algún hecho que está en proceso de desenvolverse, y con ello comunicar una impresión”<sup>7</sup>.

---

<sup>6</sup> Cartier.Bresson, Henri., *“El Instante decisivo”*, 1952, Pág, 223

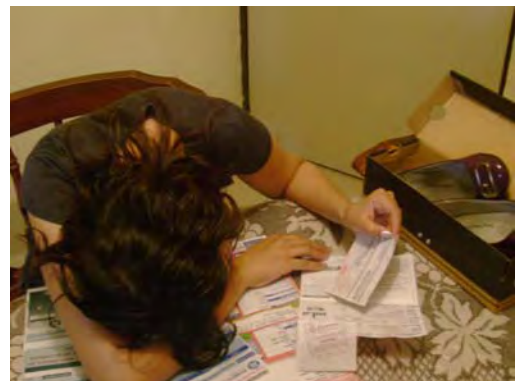
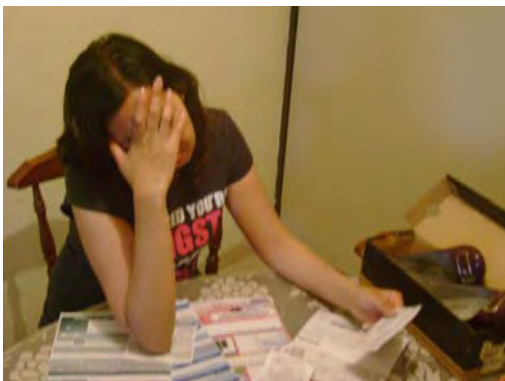
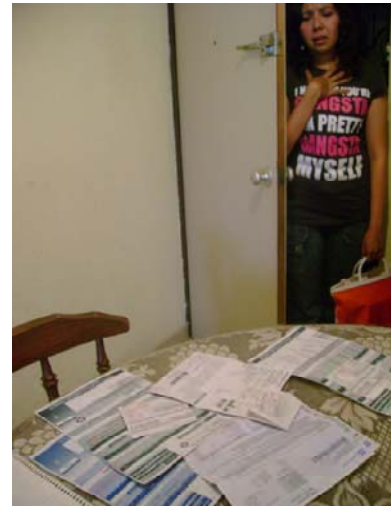
<sup>7</sup> *Ibid*

## NARRATIVA EN IMÁGENES









### Ejercicio 3:

#### Título/Concepto: DETALLES

#### PROCESO CREATIVO:

Esta historia contada a través de imágenes, se hizo a través de los detalles.

La narrativa debe hablar por sí misma, con las imágenes entonces podemos descubrir cuál es el la trama. Se trata de un día en la vida de un fan de Metallica.

La distinción entre este ejercicio y el anterior que también se trataba de contar una historia, es que en este caso lo más importante dentro de las imágenes debían ser los detalles, sin embargo, sigue estando realizada bajo la inmersión emocional, al contar con un personaje central de la trama. Sin embargo, y como ya se mencionó, lo que debía ser más importante eran los detalles; “en la fotografía la cosa más insignificante puede ser un gran sujeto. El detalle pequeño, humano, puede convertirse en *leitmotiv*”<sup>8</sup>. El darse cuenta que hacer ciertos acercamientos con el lente de la cámara puede contarnos de igual manera algo importante dentro de toda una historia fue el tema central de este ejercicio. El menos por el más, y dar significado a esas pequeños fragmentos de algún objeto o persona que nos llegue a significar de la misma forma o a veces a un más que si observáramos el todo.

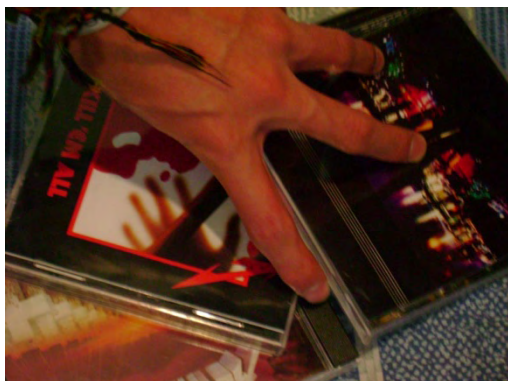
La decisión de qué encuadre o qué fragmento tomar, es importante para poder comunicar lo que deseamos, ya que “lo que el ojo hace es encontrarse y enfocar un sujeto determinado dentro de la masa de la realidad. Lo que la cámara hace es simplemente registrar sobre la película la decisión tomada por el ojo”<sup>9</sup>. Y cada fotógrafo tiene su propio “ojo” con el cual decidir qué registra y qué no.

---

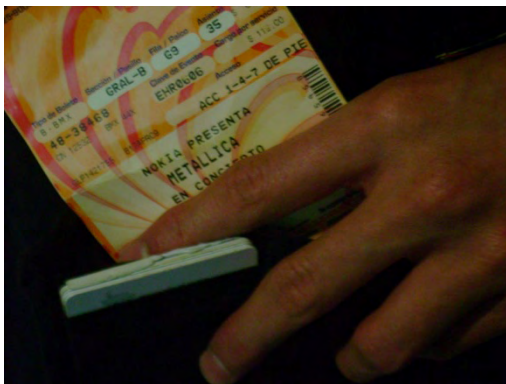
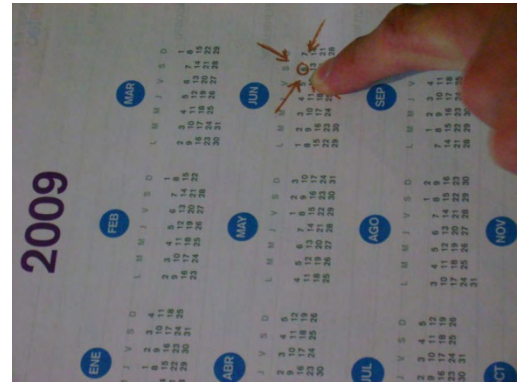
<sup>8</sup> *Ibid*, Pág, 226

<sup>9</sup> *Ibid*, Pág, 228

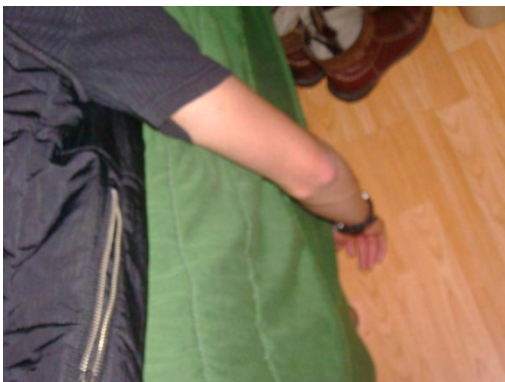
## DETALLES











#### **Ejercicio 4:**

#### **Título/Concepto: DÍA DE MUERTOS**

#### **PROCESO CREATIVO:**

Estas imágenes pertenecen a la serie de Día de Muertos. En este caso utilice el documental para describir lo acontecido en los días 1 y 2 de Noviembre en diferentes lugares del centro histórico de la Ciudad de México.

De igual manera, trabajé con la inmersión emocional, aunque en este caso el personaje era la misma festividad del día de muertos, las calles y las famosas calaveras.

Documentar hechos de la realidad es también labor de quien captura imágenes. “Lo que el hombre ve y lo que el hombre encuentra es tan creativo como lo que el hombre hace”<sup>10</sup>, por lo tanto caminar por las calles del centro del Distrito Federal admirando la tradición y capturándola en imágenes es tan valioso como crear una imagen de la nada, como la que crea un pintor en un lienzo en blanco.

Caminar y decidir que se encuadra para lograr cierta imagen es decisión de cada fotógrafo, “la elección del objeto es un acto creativo [...] la expresión dime con quién andas y te diré quién eres, vale también para aquellos recortes de realidad ante los que nos paramos”<sup>11</sup>.

---

<sup>10</sup> White, Minor, *“El ojo y la mente de la cámara”*, 1952, Pág. 238

<sup>11</sup> Roh, Franz, *“Mecanismo y expresión; esencia y valor de la fotografía”*, 1929, Pág, 145

## DÍA DE MUERTOS









## **Ejercicio 5:**

**Título/Concepto: AMBIGÜEDAD**

### **PROCESO CREATIVO:**

La idea parte de la premisa de que, una misma fotografía puede desatar varias narrativas, simplemente cambiando el origen y el destino.

En este caso tres historias se desatan partiendo de la misma fotografía.

Una foto intermedia que sirve como punto de partida para generar tres narrativas diferentes. En este caso, la bolsa de una mujer es la protagonista, ya que de ella pueden salir mil cosas, desde dinero, llaves o instrumentos para hacer feliz a un niño.

Algo interesante que tiene que ver con este ejercicio es que el espectador puede llegar a sentirse realmente un cómplice de las situaciones, debido a que la visión subjetiva lo hace ser fiel observador de los hechos que se desenvuelven en estas tres historias. Al hablar de la visión subjetiva se puede decir que esta “otorga al espectador una [...] autonomía y productividad perceptiva, que es a la vez el resultado del proceso de conversión del observador en un sujeto con nuevo conocimiento, con nuevas técnicas de poder”<sup>12</sup>.

Por ejemplo, en la tercera historia planteada en este ejercicio, al notar el espectador que el sujeto de las fotos deja las llaves tiradas puede sentir esa sensación de estar presenciando algo que desencadenará algo inesperado para el protagonista de las tres historias.

---

<sup>12</sup> Crary, Jonathan, *“Modernización de la visión”*, Pág. 137



## AMBIGÜEDAD

Fotografía Conectora



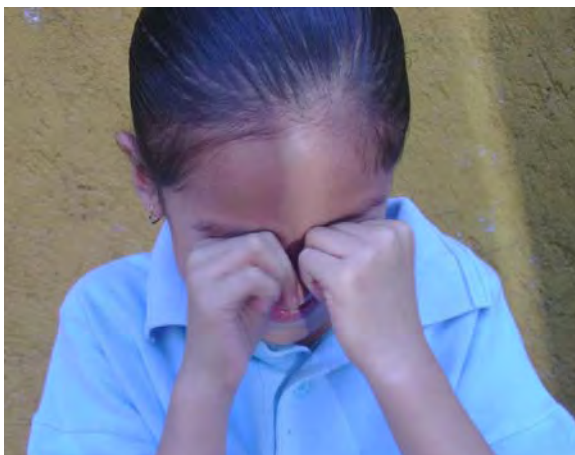
Antes



Después



Antes



Después



Antes



Después





## **Ejercicio 6:**

**Título/Concepto: DOCUMENTAL**

### **PROCESO CREATIVO:**

El concepto inicial era, “espíar” a algún compañero o maestro y hacer una historia de ellos con imágenes.

Decidí que la mejor opción, era hacerlo de mis amigas de posgrado intercalando una imagen que me recordara a ellas ya fuera ésta de algún concepto o personaje o alguna imagen que me remitiera a ellas, y una foto de cada una, además de escribir un pequeño texto que hablara del porque de esas imágenes.

Las imágenes de este ejercicio están en blanco y negro, ya que me parece un tipo de representación más “romántica” por así decirlo, más cercana a los sentimientos y a lo poético que puede resultar las comparaciones que hice entre las personas y sus gustos o mi forma de percibirlas, me pareció que utilizar el blanco y negro me funcionaba mas en cuanto a los sentimientos.

Es importante mencionar también que “la fotografía en blanco y negro es una abstracción. En ella todos los valores están traspuestos y esto deja abiertas las posibilidades de elección”<sup>13</sup>.

Y en este caso si pudimos complementar la información gráfica con texto, armando una especie de historia o relato que acompañara a cada imagen o en conjunto, para así indicar los rasgos, gustos o formas de ser de cada uno de los personajes retratados.

En el caso del retrato es importante que el sujeto que estamos fotografiando (si es que queremos reflejar su realidad) este dentro de su normalidad. El fotógrafo es quien se

---

<sup>13</sup> Cartier-Bresson, Henri, *Op Cit*, 230

debe meter dentro de su cotidianidad para así poder retratar fielmente sus características, “sobre todo, al que vamos a retratar debe hacérsele olvidar que esta frente a una cámara y, por consiguiente, al hombre que la maneja”<sup>14</sup>.

A continuación el texto que acompaña esta serie de imágenes pertenecientes al Documental.

#### TEXTO:

Cuando Cristina habla, seguramente dirá algo tan gracioso que reiremos a carcajadas, pues no hay amiga más divertida que ella. Ama a los animales tanto como a “Los Simpson”, y al igual que Homero, ¡adora comer! Además, muy pronto nos invitará a su boda que planea con detalle desde hace tiempo, y seguramente será tan divertida como ella.

Y Myrna, es una mujer muy caritativa, llena de bondad, no puede ver la necesidad en otra persona porque de inmediato trata de ayudar. Si hay algo que ella no soporta, es la discriminación y no deja de recordárnoslo todos los días. Siempre camina con prisa y como buena mujer precavida, carga una enorme cantidad de cosas.

Es muy tierna, y siempre está dibujando cosas lindas que reflejan sin duda por completo su personalidad.

---

<sup>14</sup> *Ibid*, 227

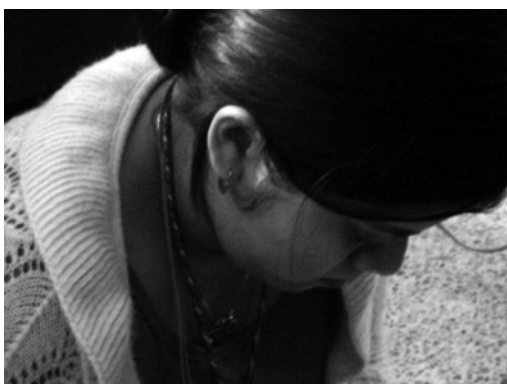
## DOCUMENTAL

CRISTINA



## DOCUMENTAL

### MYRNA



## **Ejercicio 7:**

**Título/Concepto: PERSONAJE DEL PASADO (CÁRMEN SERDAN)**

### **PROCESO CREATIVO:**

Esta narrativa tiene como principal objetivo el construir una historia a través de la imagen de un personaje del pasado. Contando un momento de la vida de este mismo personaje. Las fotografías están en color sepia, para dar el tono de antiguo a estas imágenes. Este ejercicio, al igual que los anteriores está realizado con la base en la inmersión emocional, teniendo un personaje central, acompañado de una historia, que en este caso es real.

El motivo de escoger a Carmen Serdán fue mi visita, en el momento en que debía realizar este trabajo, a la ciudad de Puebla. Toda la ciudad se encontraba lista para festejar el Bicentenario de la Revolución, por lo que preparan a marchas forzadas lo que será el Museo de la Revolución Mexicana, en donde era la casa de los hermanos Serdán, personajes muy apreciados en esta ciudad. Mi narrativa se vio influenciada por el ambiente de orgullo “poblano” que viví esos días, por lo que mi protagonista es Carmen Serdán.

Cabe señalar que las fotografías del exterior de la casa de los hermanos Serdán, fueron tomadas personalmente, aunque en este ejercicio si podíamos utilizar imágenes de alguien más.

En Puebla, Carmelita como la llaman con cariño, es recordada por su enorme valentía al enfrentarse al ejército el 18 de noviembre de 1910.

A continuación la historia que acompañó a las imágenes en esta narrativa.

Carmen Serdán (1875-1948)

Acusada de conspirar junto con sus hermanos en contra de Porfirio Díaz, Carmen es avisada que, el día 18 del mes de noviembre sería cateada la casa de sus padres, lugar donde ella siempre había vivido, teniendo la orden del gobernador de Puebla de llevarlos a ella ya a sus hermanos Aquiles y Máximo, vivos o muertos.

Ese día por la mañana, ella se levantó temprano. La casa estaba en silencio, pero no tranquila. La puerta principal se encontraba abierta, como esperando a los indeseables visitantes, que estaban por llegar. La calle de Santa Clara estaba en silencio, cosa extraña porque la gente pasaba diario por ahí, ya que era una camino hacía el zócalo de la ciudad, y también porque frente de la casa de los hermanos Serdán se encuentra la Iglesia de Santa Clara.

Pero ese día era diferente. Los balazos empezaron a sonar, y la casa de los Serdán empezó a defenderse. Muchos eran los que estaban dentro, aliados de la causa anti reeleccionista, protectores del Plan de San Luis que decían se encontraba escondido en el piano de la casa, empezaron a luchar para protegerse.

Muchas horas duró el combate, Carmen que sólo había servido como la proveedora de cartuchos nuevos para los rifles, al percatarse de que hay demasiados heridos y están perdiendo la ofensiva, decide salir al balcón ella misma y atacar a los soldados. Aunque es herida, no se rinde fácilmente, hasta un par de horas después, cuando todos en su casa han sido muertos, y ella es trasladada a la cárcel de la Piedad, junto con su cuñada y su madre.

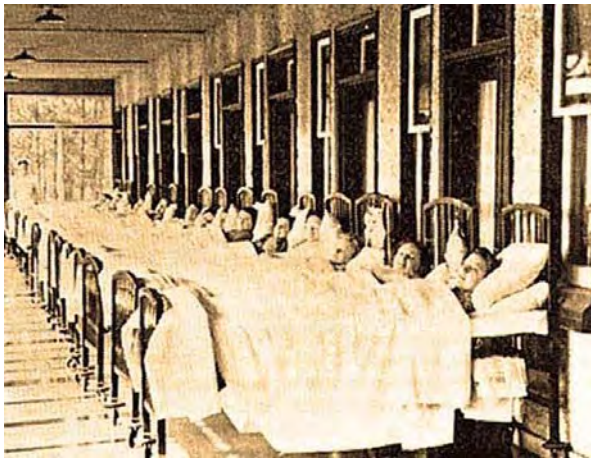
A los seis meses son trasladadas al Hospital de San Pedro, debido a que su madre se enferma y su cuñada se encuentra embarazada.

Carmen, a pesar de haberse quedado sin sus hermanos, siguió en la lucha por lo que ella consideraba era lo justo, y ahora es recordada como una de las mujeres más valientes que participaron en la Revolución Mexicana.

## PERSONAJE DEL PASADO









## **Ejercicio 8:**

### **Título/Concepto: DETALLES ABSTRACTOS**

#### **PROCESO CREATIVO:**

Último ejercicio del curso. Narrativa contada a través de detalles tomados con un objetivo macro o un zoom para conseguir que, un objeto cualquiera, al tomar diferentes y sorprendentes ángulos, resultara complicado descubrir de que entidad se trataba.

Para realizar este ejercicio, seguí utilizando las características de la narrativa, pero en este caso fue la inmersión espacial, en la cual, si hablamos de texto, es aquella en donde “depende más de la coincidencia casual del texto con los recuerdos personales del lector que con unas propiedades textuales generalizables”<sup>15</sup>, sin embargo en este caso, aunque no se trata de una narrativa textual (aunque si tiene un pequeño fragmento escrito) la narrativa contada a través de las imágenes en este caso también implica la participación del bagaje personal y emocional del espectador, ya que el objeto al ser abstracto abre un mundo de posibilidades en la mente de quien lo ve.

En este ejercicio principalmente se trabajó con lo que es la equivalencia en la fotografía. Al hablar de equivalencia me refiero a aquellos sentimientos o recuerdos que nos evocan ciertas imágenes, sean estos los que han sido planeados o no por el fotógrafo al capturar la imagen. Es decir, “vemos lo que queremos ver, o cualquier otra cosa, pero no lo que en efecto está en la fotografía [...] una fotografía funciona invariablemente como un espejo de, al menos una parte, del espectador”<sup>16</sup> lo cual nos da la idea de la connotación y la denotación. No todo lo que se encuentra en la imagen es lo único que está presente en ella, pero los significados dependen de cada espectador.

---

<sup>15</sup> Ryan, Marie Laure, *Op Cit*, Pág. 153

<sup>16</sup> White, Minor, *Op Cit*, Pág. 252

Este tipo de imágenes que son más forma que contenido, generalmente son llamadas “abstracciones porque frecuentemente nos recuerdan a pinturas similares [...] en realidad son extracciones o aislamientos del mundo de las apariencias [...] la ambigüedad del objeto en una fotografía es inventar un objeto. Lo que inventamos esta dentro de nosotros. Cuando inventamos un objeto convertimos la fotografía en espejo de alguna parte de nosotros mismos”<sup>17</sup>.

Este ejercicio también podía ser acompañado de texto, algún pequeño fragmento abstracto que solamente diera algunos indicios de que objeto estaba retratado. A continuación este fragmento.

## TEXTO

Tus formas suaves, confusas, difusas, brillantes, despiertan mi imaginación. Pensarte otro, conocerte diferente te imagino cualquier cosa, dulce, espuma, textura, sensación. Mis sentidos se disparan. Emites, transmites, exaltas mis pensamientos. Eres tenue, acaricias, te presiento aun sin que estés en mí. Percibo en mi mente historias sobre ti, planeo como poseerte.

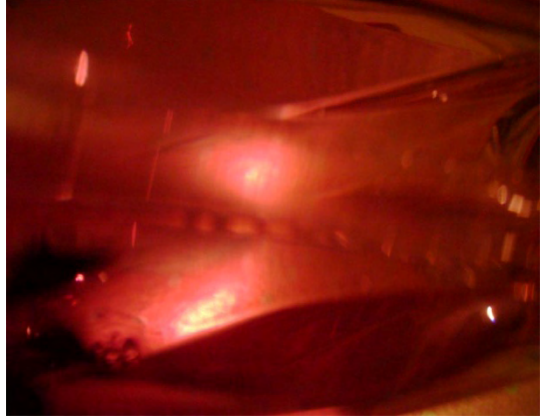
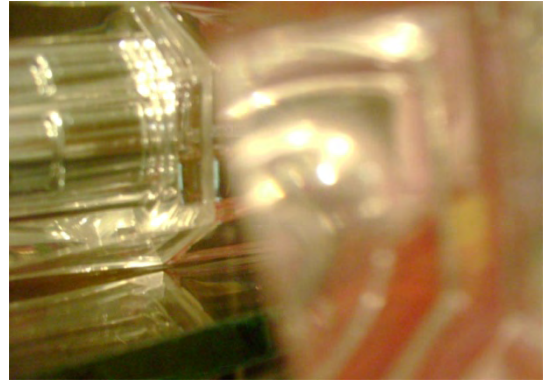
Y ahora que te tengo, te siento sobre mi piel, salpicas mi tez, me llenas con tu estar, y me acompañas, no te veo, pero detecto tu presencia, estas y provocas.

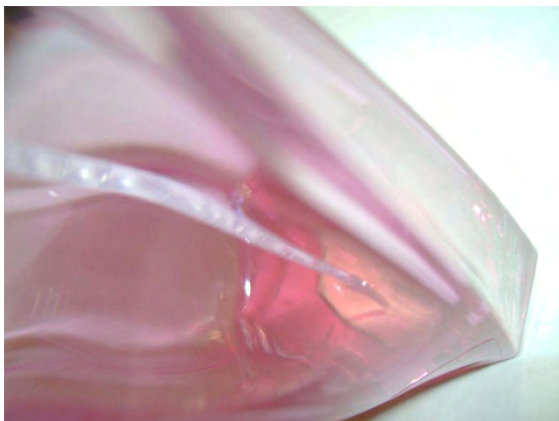
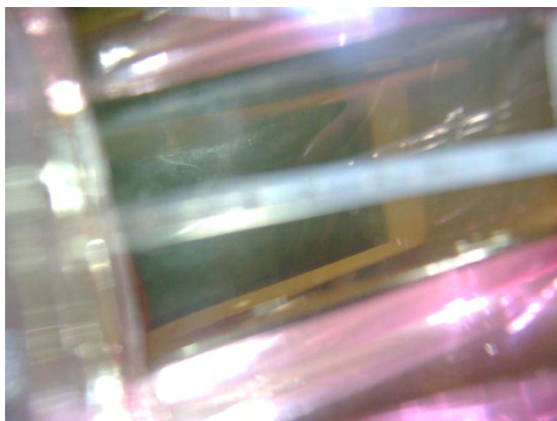
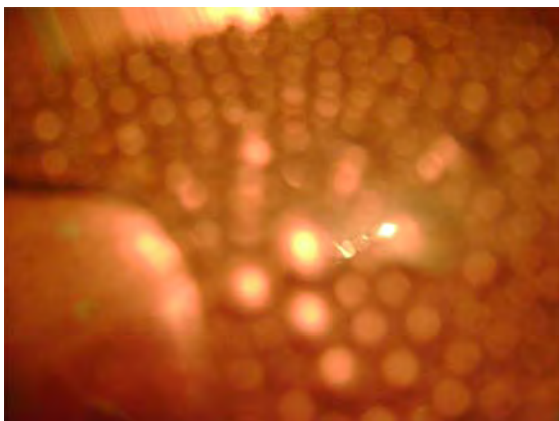
Color, formas, luz, brillo, eso eres aquí estas. Bálsamo, aroma, esencia, perfume.

---

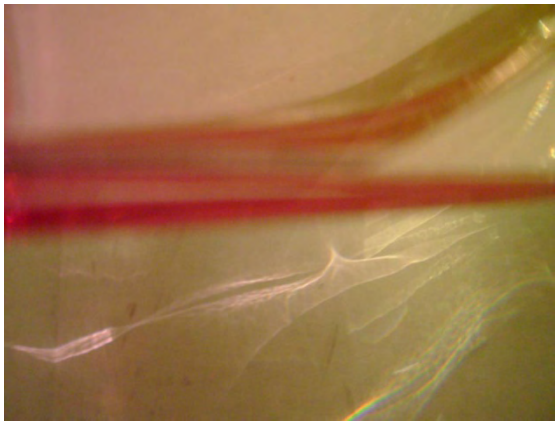
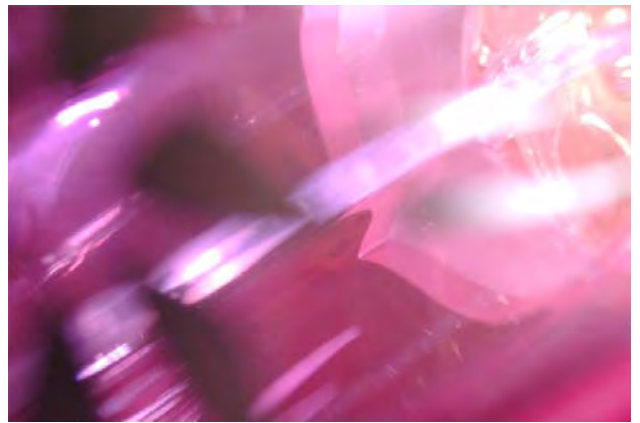
<sup>17</sup> *Ibid*, Pág, 253

## DETALLES ABSTRACTOS









## **Capítulo 2:**

### **Taller de Diseño II: VIDEO**

En este trimestre cursando el Taller de Diseño II, el Dr. Amoroso nos propuso trabajar con el video. Era un paso que se sintió “natural” como la evolución normal de lo que fue pasar del Taller I en el cual trabajamos con imagen fija.

La primera sesión de Taller II la tuvimos junto con compañeros de Licenciatura con los que estuvimos todo el trimestre trabajando en la clase de Guionismo. Desde esa primera sesión empezamos a pensar entre todos la idea de una historia que nació a raíz de una anécdota vivida debido a la confusión de horarios que hizo que nos juntáramos ambos grupos, uno de Licenciatura y el otro de Especialización.

Cada lunes veíamos una película elegida por el Dr. Amoroso, generalmente estas películas no eran sencillas de ver, es decir, eran cintas de arte de las que siempre nos hacen pensar, en las que nada está digerido y hay espacios que cada uno llenamos con nuestras propias experiencias, lo cual las hace interesantes, sobre todo al final, cuando conversábamos sobre ellas; la técnica, los actores, el guión, el director y las anécdotas que nos provocaban a cada uno de nosotros.

Generalmente pasábamos por alto detalles importantes en cada cinta. El ojo adiestrado del Dr. Amoroso nos hacía ver esos detalles y entender mejor cada uno de los guiones. En lo personal agradezco eso, ya que le da un mejor sentido a las historias. Sobre todo, estudiando los guiones de las películas era importante tener cierta seguridad acerca de lo que los autores querían decir, para poder entender cómo se maneja este tipo de trabajo, el escribir las historias y después, el acotarla para que entre en tiempo en pantalla, siempre siguiendo la trama para que el espectador no se quede sin entender ciertos momentos de la historia.

Para los compañeros de Licenciatura su calificación dependía de la realización de un guión para el final del trimestre. Para nosotros, la calificación aprobatoria se daría también con la realización de un guión, pero éste tendría que llevarse a cabo.

Empezamos con ideas, y después a escribir. Escribimos cada uno una historia. Para después transcribirla a un guión.

Mi proceso fue el siguiente. Personalmente admiro al director español Luis Buñuel, tanto que mi tesis de Licenciatura tuvo que ver directamente con él, y su trabajo. Al hablar sobre semiótica de la imagen, analicé carteles de las tres últimas películas de este director español.

Las historias de las películas de Luis Buñuel (aunque no todas) tienen ciertos toques surrealistas, corriente artística por la que siento especial predilección. Disfruto dejarme llevar por mi imaginación y darle mis propios significados a las imágenes y palabras que se presentan en una película, por lo que el surrealismo como corriente artística dentro del cine, me parece una combinación muy entretenida y significativa. Por lo que, mi guión se vio influenciado por el surrealismo dentro del cine. Lo primero que hice fue la historia, quería que fuera sencilla incluso simple, pero que tuviera un nudo que dejara pensando a los espectadores. Imagine una historia que tuviera que ver con una película precisamente de Buñuel, llamada *“El Ángel Exterminador”* (1962).

Con guión de Luis Buñuel y Luis Alcoriza, *“El Ángel Exterminador”*, es una película que trata sobre la burguesía, uno de los tres temas recurrentes en las películas de Buñuel, los otros dos eran la religión y el poder político. En esta cinta un grupo de burgueses de la ciudad de México son invitados a una cena en la residencia de los Nóbiles después de la ópera. En ella, los sirvientes sienten deseos de abandonar la residencia y lo hacen.

Al terminar la cena, los invitados se percatan de que no pueden salir de la habitación por ninguna razón. Los burgueses encerrados en la residencia pasan varios días con la escasez de alimentos y bebidas, por lo que empiezan a enfermar, el lugar se llena de basura. Y es ahí cuando las buenas costumbres, la elegancia y la riqueza, poco a poco

se van perdiendo convirtiendo a estos personajes en salvajes. Lo realmente angustiante de la historia radica en el hecho de quedarse encerrados en un lugar, sin saber porque, simplemente no poder volver a salir de ese sitio.

Y sobre esta premisa, haciendo una clara relación a la película anteriormente mencionada, realice mi historia, *“El Inquilino”*<sup>18</sup>.

La historia de *“El Inquilino”*, tiene ciertos tonos surrealistas. “El cine surrealista [...] parece ofrecer una bienvenida excusa para la exhibición de un menú completo de inhibiciones”<sup>19</sup>.

Debido a que mi historia está influenciada por el surrealismo considero importante hablar de esta corriente artística, sobre todo dentro del cine. Para comenzar es necesario apuntar que en 1924 se publicó en París un manifiesto, “El Manifiesto Surrealista”, que despertó sumo interés en toda una joven generación de escritores, músicos y pintores. “Numerosos artistas atraídos por las razones de su autor, se inspiraron en su extraño mensaje y crearon un conjunto de obras desconcertantes, pero llenas de fuerza, que transformarían radicalmente los presupuestos tradicionales. Se trataba de los surrealistas”<sup>20</sup>.

Uno de los principales expositores del surrealismo es sin duda alguna Salvador Felipe Jacinto Dalí y Domenech o mejor conocido solamente como Salvador Dalí, el cual aparte de ser un líder polémico y de opinión, era un verdadero genio y su genialidad fue más allá de la pintura, puesto que en 1928 y 1930 realiza dos filmes que son puramente surrealistas en donde junto con el cineasta Luis Buñuel, impactan a las personas de su tiempo, demostrándonos la grandeza de esa corriente artística con las películas.

Sin embargo la obra cinematográfica influida por el movimiento surrealista ha sido muy escasa. A pesar de ello, aquellos artistas con tendencia al surrealismo ven en el cine la posibilidad de traducir sus impulsos subconscientes y también sus sueños, pieza clave

---

<sup>18</sup> Video que se encuentra en el CD incluido en esta Tesina.

<sup>19</sup> Richter, Hans, *“El Film, una forma original de arte”*, Pág. 276

<sup>20</sup> Bonet Correa, *“El Surrealismo”*, Pág. 21.



y fundamental de sus motivaciones estéticas. Sus títulos más puros ya que las imágenes no tienen mucha conexión con la historia, en algunos casos la narrativa no existe, hay elementos de irracionalidad, mundos imaginarios, sueños plasmados que evocan muchas veces, sentimientos reales. Estos filmes son, *“La Coquille et le Clergyman”* (*La caracola y el clérigo*) de Germain Dulac en 1926, *“Un perro Andalúz”* de Luis Buñuel en 1928 y *“La Edad de Oro”* también de Luis Buñuel, en 1930; en estas dos últimas películas colabora Dalí.

Con esas dos películas se abre el mundo o el panorama del surrealismo con lo cual la creatividad va directo al celuloide y de esta forma el mundo de los sueños toma otra dimensión para poderla plasmar ante los ojos de la humanidad, pero ahora por medio de la pantalla cinematográfica.

El texto sobre la *“Edad de Oro”* tiene su historia, ya que se escribió un manifiesto de los surrealistas a propósito de la cinta; este escrito llevaba trece firmas, entre las que se encontraban la de André Breton y Salvador Dalí. En este manifiesto se defendía la exhibición (ya que había sido prohibida) de la película.

La evolución o revolución para algunos del cine y de la forma de hacer vivir los sueños de los cineastas llevó a elevar a los creadores como Buñuel o Bergman y sus ideas por encima de la comprensión de las personas que no estaba acostumbradas a ver esas realizaciones.

La película *“El perro Andalúz”*, fue la primera expresión estética y moral hecha en cine en la que se busca revolucionar nuestra concepción de la realidad, se plasman imágenes que vagan en la mente sin cuestionarlas, es decir, representaciones irracionales, sin ninguna explicación.

Como podemos ver con este ejemplo, se puede apreciar la unión y disolvencias que son muy características del surrealismo. En *“El Ángel Exterminador”*, cinta anteriormente mencionada, se puede apreciar como un hombre joven de traje se comienza a rasurar las piernas, y como un pollo cacarea desde el interior de una bolsa

de mujer en medio de un salón muy elegante; estos ejemplos son una muestra de cómo en el cine también se emplearon o se siguen empleando ciertos elementos surrealistas que suelen retomar los principios básicos de la poesía y de la pintura. “La búsqueda de lo inimaginable en el cine surrealista no está ubicado en lo irreal, sino en la realidad poco pragmática o en una visión o postura de observar la misma”<sup>21</sup>.

Lo más importante de todo esto es ver como “la audiencia lo percibe, para de esta forma poder analizar sus reacciones, puesto que las emociones no son externas son más bien internas y estas se logran descargar por medio de nuestras actitudes”<sup>22</sup>. Entonces podemos decir que el cine surrealista es un cine propositivo y que proyecta un estilo de vida o una serie de pasos para lograr introspecciones y posteriormente desarrollarlas en cualquier medio bastante llamativo para que las personas se puedan explayar, sin ataduras sociales y así, no limitar su creatividad a paradigmas o prejuicios sociales plasmando sus ideas o discursos propios que expliquen así mismos sus situaciones internas proyectándolas al exterior.

Pero sobre todo siempre van a existir personas a las cuales les guste y aprecien la manifestación de los sueños de alguien más y ver de esta manera como la creatividad del ser humano no tiene un límite establecido, ya que la historia ha demostrado que la realidad es más grande que la ficción. “Los sueños son el motor de la evolución y el surrealismo ha sido participe de dicha evolución, con la que se logra percibir al mundo por medio de los sueños de sus creadores, y podemos decir que el cine surrealista vio la luz a partir de Buñuel, el cual logró darnos un poco de su ser, tiempo y sueños en vida y su legado ha sido una institución para los demás cineastas del mundo entero”<sup>23</sup>.

En la actualidad el cine surrealista no se ve tan homogéneo, ya que tiene diversos elementos que crean una mezcla de estilos y formas de hacer y ver cine, conjugando unos estilos que se pueden justificar como en la película “*Fight Club*”, en la cual hay un viaje por el subconsciente y el inconsciente del protagonista, que incluso lo convierte en

---

<sup>21</sup> García Tsao, Leonardo, “*Cómo acercarse al Cine*”, Pág. 88

<sup>22</sup> Kracauer, Siegfried, “*Teoría del Cine, la redención de la realidad física*”, Pág. 157

<sup>23</sup> Sánchez, Francisco, “*Siglo Buñuel*”, Pág. 245.

el antagonista de la trama al mismo tiempo. Este es un claro ejemplo de cómo el surrealismo y el cine moderno juegan una dualidad de personalidades en un mismo individuo creando un ambiente oscuro y violento.

El surrealismo, no se ha quedado estancado en el reconocimiento de su propio nombre, ha sido una corriente que ha evolucionado con el tiempo en las distintas manifestaciones artísticas, por la manera en la que se manifestó. Siendo una especie de libertad de expresión del inconsciente, por el contexto que se vivió en su nacimiento, ha sido un camino a seguir para artistas consecuentes a los surrealistas.

Algunos filmes con ciertos rasgos de surrealismo que se han venido dando en el cine, en la actualidad, hablando específicamente desde 1985, según el Internet Movie Data Base (IMDB), han sido:

- *“Brazil”* de Terry Gilliam. Cía. Productora Lee International Film Studios. (1985)
- *“Evil Dead II: Dead by Dawn”* de Sam Raimi. Cía Productora: Renaissance Pictures. (1987)
- *“Lair of the White Worm”* de Ken Russell. Cía Productora: Pioneer Special Edition (1988)
- *“The Adventures of Baron Munchausen”* de Terry Gilliam. Cía. Productora: Columbia Pictures Corporation. (1988)
- *“Rosencrantz and Guildenstern Are Dead”* de Tom Sttopard. (1990)
- *“Dead Again”* de Kenneth Branagh. Cía. Productora: Paramount Pictures. (1991)
- *“Innocent Blood”* de John Landis. Cía. Productora: Warner Bros. (1992)
- *“Fargo”* de Joel Coen. Cía. Productora: PolyGram Filmed Entertainment. (1996)
- *“Fight Club”* de David Fincher. Cía. Productora: Fox 2000 Pictures. (1999)
- *“Mirror or Mask”* de Dave Mckean, Sony Pictures,(2005)

Lo primero que hice entonces, después de entender lo que era el surrealismo en el cine, fue concebir la narrativa y escribirla, en ella utilice la inmersión emocional, ya que el punto de partida es el personaje y su situación con la que el espectador puede identificarse. A continuación, la historia.

## ***El Inquilino***

Al amanecer, observamos el exterior de una zona conocida de la ciudad de México, la plaza de las tres culturas en Tlatelolco.

En uno de los edificios, se encuentra un joven que despierta en su departamento. Se levanta de la cama, se dirige al baño, lava sus dientes y se mete a bañar. Se arregla, va a la cocina busca algo para desayunar. Cocina unos huevos, los come. Toma sus cosas, llaves, libros, chamarra y se dirige a la puerta. Cuando llega hasta ahí, la abre, se da cuenta que se le ha olvidado algo. Cierra la puerta. Deja las cosas, y va a su habitación, cuando llega hasta ahí, se da cuenta que no recuerda a que ha regresado a la habitación. Esta desconcertado, lo ha olvidado por completo, con la vista recorre cada rincón de su cuarto, y sigue sin recordarlo.

Da la vuelta, toma sus cosas y regresa a la puerta, la abre y al intentar salir se da cuenta que ha recordado lo que quería de la habitación, sin cerrar la puerta corre hacia la habitación para no olvidar lo que tiene en la mente, pero al llegar a su cuarto vuelve a tener la misma sensación de haber olvidado por lo que iba. Confundido y muy angustiado, decide sentarse en su cama a pensar que es lo que está pasando.

Después de unos minutos, se levanta y camina hacia la puerta de nuevo, pero esta vez nota en sus pasos una especie de resistencia a llegar hasta ahí, camina lento pero finalmente llega a la puerta de nuevo, que se encuentra abierta, pero no puede salir. Su rostro demuestra temor, no puede explicarse porque es que no puede irse.

Observa el reloj, el tiempo ha pasado en ese ir y venir, y ya no llega a tiempo a su destino. Entonces, se relaja un poco y piensa que es mejor tomarse un día de descanso en casa. Pasa el día entero encerrado en su departamento. No recibe ni una visita, ni una llamada, pero él no parece notarlo. Por la noche, se va a la cama con una sensación de haber perdido algo, pero no sabe que es. Se queda dormido.

Amanece. Sin ganas de levantarse, lo hace. Se dirige al baño, se lava los dientes y entra a bañarse, en ese momento mira sus libros, su chamarra y sus llaves lo que le

recuerda lo que paso el día anterior. Trata de olvidarse de ello y convencerse que no pasa nada malo. Sale del baño, entra a su habitación.

Listo ya para salir camina con un poco de reticencia hacía la puerta, llega hasta ella la abre, pero no puede salir, vuelve a intentarlo, pero no funciona. Frustrado y sin poder explicarse que pasa, lo único que sabe es que no puede salir de su departamento. Decide llamar a alguien, quizás puedan ir por él, o sacarlo por la fuerza.

Toma el teléfono, llama a alguien, le contestan, el, asustado le dice que está encerrado que por favor vayan por él, la voz del otro lado del teléfono le dice que no esté jugando, porque acaba de verlo llegar al salón. Su corazón esta latiendo más rápido que nunca, como puedo estar allá, si estoy encerrado aquí desde ayer.

Está desesperado, angustiado, se queda en silencio y entonces, escucha su nombre, alguien lo está llamando, la voz viene desde su habitación. Entra, y un escalofrío recorre todo su cuerpo. Frente a él, en su espejo se encuentra su reflejo y le está hablando.

Sale corriendo de la habitación, pero la voz, su propia voz sigue llamándolo. No puede esconderse en ningún lugar, la voz sigue escuchándose a donde quiera que vaya. Después de unos minutos, decide enfrentarse a esto, se levanta, camina hacía la habitación, y ahí sigue en el espejo su reflejo.

Pasan las horas, el joven sigue parado en el mismo sitio, frente al espejo. Sorpresivamente voltea hacía la ventana, se acerca, abre la cortina y observa la calle.

Parado mirando hacía la ventana se encuentra un joven con la misma apariencia del otro que se encuentra encerrado en su departamento, se observan durante unos segundos hasta que el joven en la calle, da la media vuelta y se va, el otro da la media vuelta y regresa a su habitación.

La cámara entra a la habitación que se encuentra vacía y observa el espejo, en donde se encuentra el reflejo del joven.

Después de terminar la historia, de haberla corregido y de saber que estaba lista, el siguiente paso fue, hacer el guión.

Un guión “es el instrumento base de toda obra que requiera un trabajo previo a la realización en dicho soporte”<sup>24</sup>. Es un documento necesario para la correcta elaboración de los planos, escenas y secuencias dentro de un trabajo cinematográfico, o de video como en este caso.

El guión se diferencia de la historia porque en él hay que acotar, hay que delimitar el tema sin dejar detalles sueltos que hagan que el espectador no entienda situaciones relevantes para la narrativa.

Es por eso que el guionista es de gran importancia ya que “antes de dar un orden al mensaje debe tener su mente repleta de información sobre el tema”<sup>25</sup>. En este caso, la escritora y guionista fui yo por lo cual me resulto más cómodo ya que estaba realmente dentro de la historia desde un inicio y hacer el guión fue algo natural. Es importante que el guionista “pueda llegar a saber sobre el asunto que le ocupa, aunque esto no tiene porqué ser expresado explícitamente en su obra. Pero sí puede verse un reflejo implícito en cada detalle de ambientación, frase del protagonista o descripción de gestualidad”<sup>26</sup>.

El Dr. Amoroso nos explico cómo se hace un guión, de qué manera se escribe, los planos, la diferencia entre escena y secuencia. También escribirlo es especial ya que hay que saber dónde van las indicaciones de sonido por ejemplo.

En mi caso en particular, mi video fue en blanco y negro y sin sonido. Lo hice así porque el tema de la narrativa era sobre una situación inusual o incluso angustiante y quería que el espectador se concentrara en la historia, que la entendiera sin necesidad de explicaciones. Me parecía importante que las imágenes tomaran su real importancia con la ausencia de sonido; “un ciego en un teatro y un sordomudo en un cine deben

---

<sup>24</sup> [<http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuad6-7/anexo/guion/guion.htm>] 23/septiembre/2010

<sup>25</sup> *Ibid*

<sup>26</sup> *Ibid*



poder apreciar lo esencial de una representación [...] La palabra hablada para el teatro, la imagen muda para el cine: ¡esos son los elementos!”<sup>27</sup>.

La decisión de que las imágenes fueran en blanco y negro se dio porque me parece que las imágenes en blanco y negro tienen una expresión aun más fuerte y directa que conecta con el espectador debido a sus cualidades y a que la ausencia de color hace que el espectador se concentre más en la forma y aquellas relaciones que existen en las imágenes debido a que sabe en su inconsciente que la realidad no es como se le presenta cuando no existe el color, sin embargo, eso mismo lo convierte en una realidad alterna que puede llegar a significarle cuestiones internas no concebidas conscientemente en su propia realidad.

El blanco y negro desata la imaginación porque aunque veamos las cosas en estos dos colores, luces y sombras, sabemos que en la realidad vivimos en colores.

---

<sup>27</sup> Richter, Hans, *“El Film, una forma original de arte”*, Pág, 275

## Guión “El Inquilino”

### Esc. 1. “Exterior”, Amanecer, Plaza de las Tres Culturas, Ciudad de México

1. **PAN-IZQ.** Explanada de la Plaza Silencio

### Esc. 2. “Interior”, Amanecer, Complejo, El departamento de Pepe, la habitación

2. **PG.** La habitación, el joven acostado en su cama. Silencio  
3. **PP.** Rostro. Despierta.  
4. **PG.** El joven camina hacia el baño.  
5. **PS.** Camina hacia la cocina, desayuna, toma sus cosas y se dirige a la puerta de salida.  
6. **PL.** Camina hacia su habitación.  
7. **Subjetivo/PAN-IZQ.** Entra a su habitación, la recorre con la vista, busca algo.  
8. **PG/PS.** Sale de la habitación, se dirige hacia la puerta de salida.  
Se detiene y regresa hacia la habitación, entra y se sienta en la cama.  
9. **PL.** Se levanta de la cama y sale de la habitación.  
10. **PG.** Observa la puerta de salida, y se dirige hacia ella.  
11. **PD.** Los zapatos del protagonista, caminando lentamente.  
12. **PP.** Abre la puerta de salida.  
13. **PM.** Se detiene.  
14. **PP.** Su rostro, con desconcierto.  
15. **PG.** Cierra la puerta.  
16. **PD.** El reloj de la sala.  
17. **PP.** Mira el reloj de la sala.  
18. **PG.** Camina por la sala y se sienta, relajado.

### Esc. 3. “Interior”, Noche, El Departamento de Pepe, la sala

19. **PP.** La ventana, de noche. Silencio  
20. **PPP.** Toma del reloj ídem 14, indicando las 10 pm.  
21. **PG.** La sala. Platos de comida vacíos, vaso en la mesa.  
  
22. **PG.** Se dirige hacia su cama, bosteza.  
23. **PPP.** Sus ojos cerrándose.  
24. **PP.** Ventana de noche.

### Esc. 4. “Interior”, Amanecer, Complejo, El Departamento de Pepe, la habitación

25. **PP.** La ventana, de día. Silencio
26. **PPP.** Sus ojos abriéndose.
27. **PL/PS.** Se levanta y camina hacia el baño.
28. **PD.** Las cosas (libros, llaves, chamarra).
29. **PP.** Rostro asustado.
30. **PM.** Mira hacia otro lado, respira profundamente.
31. **PG.** Sale del baño, entra a su habitación.
32. **PM.** Sale ya vestido de su habitación, caminando lentamente hacia la puerta de salida.
33. **PD.** Las piernas del joven caminando pesadamente.
34. **PG.** Abre la puerta de salida.
35. **PG.** Hace el intento por salir, pero no puede.
36. **PD.** Rostro del joven frustrado.
37. **PG.** Cierra la puerta.
38. **PG.** Se dirige hacia el teléfono.
39. **PD.** Las manos marcando un número de teléfono.
40. **PP.** El joven hablando, desesperado, asustado, se observa que con la cabeza dice que no.
41. **PL.** El joven cuelga el teléfono con fuerza.
42. **PM.** Voltea a todos lados, buscando algo.
43. **PPP.** Su rostro, espantado.
44. **PL/PS.** Camina temeroso hacia su habitación.
45. **PM.** Espejo. El reflejo del joven.
46. **PL.** Asustado, sale corriendo de la habitación.
47. **PP.** Corriendo, se tapa los oídos con las manos.
48. **PD.** El reloj de la sala, señala las 9 am.

**Esc. 5. “interior”, Mediodía ,Complejo, El Departamento de Pepe**

49. **PD.** El reloj de la sala, idem 48, señala las 12 pm.  
Silencio
50. **PL.** Sentado en un rincón, levanta la vista, asustado.
51. **PG.** Camina hacia su habitación.
52. **PM.** Se mira en el espejo con temor, y habla con su reflejo.
53. **PP.** Su rostro volteando hacia la ventana.
54. **PD.** La ventana.
55. **PL.** Camina hacia la ventana.
56. **PD.** Su mano abriendo la cortina.

**Esc. 6. “Exterior”, Tarde, La Plaza de las Tres Culturas, Ciudad de México, idem 1.**

57. **Subjetivo/Picado.** Se observa el mismo joven parado en  
Silencio  
la explanada de la plaza de las tres culturas, este voltea y mira hacia  
la ventana. Se da la vuelta y camina alejándose.

**Esc. 7. “Interior”, Tarde, El Departamento de Pepe**

58. **PG.** El joven dentro del departamento, regresa Silencio  
caminando hacía su habitación  
59. **PAN-IZQ.** Recorrido de la habitación, buscando al joven que acaba de entrar.  
60. **PG.** En el espejo, el reflejo del joven.  
61. **PD.** Desplazamiento lento hacia el rostro impávido del joven.

### Capítulo 3:

#### Taller de Diseño III: CÓMIC

Al iniciar el tercer trimestre en el taller de diseño, acordamos trabajar con la ilustración como medio de la imagen, nuestro medio en este caso fue el comic.

El comic, es “la historieta gráfica o cómic consiste en la narración de una historia a través de una sucesión de ilustraciones que se completan con un texto escrito. También hay historietas mudas, sin texto”<sup>28</sup>. Si se habla de los orígenes del comic se menciona a los egipcios como precursores de alguna manera de esta clase de medio gracias a “dibujos y jeroglíficos que realizaban sobre hojas de papiro, y también hacían murales en forma de tira, que incluían imagen y texto”<sup>29</sup>.

Existen algunos ejemplos más que le dan los antecedentes a este nuevo medio, como los códices empleados por los mayas para explicar sus propios mitos o incluso las pinturas rupestres; sin embargo la historia del comic se encuentra directamente relacionada a la aparición de la imprenta; y es gracias a esto que “la historieta (que nace casi al mismo tiempo que el cine) pronto desarrollará su particular lenguaje icónico, y las primitivas viñetas, todas del mismo tamaño y con los textos al pie o tímidamente incluidos en el dibujo, serán sustituidas por viñetas de diferentes tamaños y situación y, sobre todo, evolucionarán rápidamente los modos y alcances de los textos”<sup>30</sup>.

En México, la historia de los comics surge con la aparición de una historieta en el año 1910 llamada “*Casiano, el niño prodigio*” que aparecía en un periódico llamado “El Imparcial”. Pero es hasta los años 40 que la historieta en México toma fuerza con “*La Familia Burrón*” ([...] tira cómica familiar creada en 1948 por Gabriel Vargas), “*Los Supersabios*” (una historieta de calidad, con cuentos matemáticos, de Germán Butze),

---

<sup>28</sup> En [http://roble.pntic.mec.es/~msanto1/lengua/2comic.htm] 27/septiembre/2010

<sup>29</sup> En [http://www.todohistorietas.com.ar/historia.htm] 27/septiembre/2010

<sup>30</sup> *Ibid*

la bruja "*Hermelinda Linda*" (de Guerrero, Cabezas y Buendía), el negrito "*Memín Pinguín*" (1947, de Vargas Dulché), etc"<sup>31</sup>.

## PROCESO CREATIVO

Después de venir trabajando los dos anteriores Talleres de Diseño con la imagen, primero fija, después en movimiento, llegamos a utilizar un medio en donde la narrativa es creada por las imágenes es importante, en donde la historia se narra de manera rápida y que es de alguna manera aceptada como transmisor de ideas de una manera más popular, debido por ejemplo a que se utiliza frases coloquiales, onomatopeyas; también maneja recursos humorísticos, ironías, bromas, etc.

El objetivo o premisa de donde partimos fue llegar a un guión realizado en equipo, el cual tratara el tema del futuro en nuestro planeta, específicamente era realizar una prospectiva de la Tecnología a verse en 50 años a partir de este momento.

Como equipo trabajamos recopilando información acerca de cómo será nuestro futuro. Cada uno de los integrantes del grupo del medio de la imagen llevamos diferentes tipos de investigaciones.

Lo primero que hicimos fue ver un documental hecho por el canal Discovery llamado "*Ecópolis*" el cual es una producción en donde se abordan temas relacionados con cuestiones ambientales, la serie consta de seis episodios. "*Ecópolis*": La Ciudad Del Futuro, gira en torno a Ecópolis, una ciudad virtual del año 2050 en la que viven 18 millones de personas bajo un ambiente totalmente contaminado. Cada semana, el programa conduce a los televidentes de la mano del científico ganador del premio Nobe, Dan Kammen, hasta diferentes partes del globo para estudiar sorprendentes tecnologías que pretenden disminuir las emisiones de carbón de esta ciudad,

---

<sup>31</sup> En [[http://www.todohistorietas.com.ar/historia\\_latinoamerica.htm#TOP](http://www.todohistorietas.com.ar/historia_latinoamerica.htm#TOP)] 27/septiembre/2010



combatiendo como resultado de ello el cambio climático. Enfocándose en diferentes temas como la construcción, el transporte, el tratamiento de basuras y la energía”<sup>32</sup>.

Esta serie de episodios empezó a hacernos reflexionar acerca de los retos a los que como humanos estamos expuestos ya que el planeta en el que habitamos está siendo acabado por nosotros mismos, por nuestra rutina y cotidianidad, la cual daña la ecología y está terminando con los recursos naturales que necesitamos para poder vivir.

El capítulo uno analiza la forma de hacer llegar agua y alimentos a 18 millones de personas de la ciudad sin desbordar de basura al planeta. El dos estudia la mejor manera de adaptar el transporte a la población en constante explosión demográfica. En el tercer capítulo nos muestran cómo podemos evitar que la basura termine por hundir a Ecópolis, sin generar emisiones y contaminación. El capítulo cuatro pone a prueba cinco tecnologías que han sido mostradas a través de los pasados episodios con el objetivo de descubrir cuál de ellas posee el mayor potencial para transformar Ecópolis, la ciudad imaginaria del futuro. El episodio cinco consiste en explicar cómo suplir de energía a una ciudad de 18 millones de habitantes sin causar daño al medioambiente. Y finalmente el capítulo seis se enfoca en la posibilidad de revolucionar los edificios en el año 2050, para así poder evitar que se transformen en un cúmulo de energía perdida.

Después de ver esa serie de seis capítulos, vimos otro documental llamado “El Proyecto Venus”. Este proyecto se trata a grandes rasgos de “una tarea educativa que tiene su sede en un Centro de Investigación ubicado en Venus, Florida. En este centro tienen en cuenta la enormidad de los desafíos a los que se enfrenta la sociedad actual, podemos reflexionar y evaluar algunas de las cuestiones subyacentes y las hipótesis que hacen a la sociedad tal y como es. Pero este auto-análisis pondrá en tela de juicio la naturaleza misma de lo que significa ser humano, lo que significa ser miembro de una “civilización”,

---

<sup>32</sup> En [<http://tvnotiblog.com/ecopolis-en-discovery-channel/>] 28/septiembre/2010

y qué opciones podemos hacer hoy para garantizar un futuro próspero para toda la población del mundo”<sup>33</sup>.

Ambos documentales nos mostraron los cambios que pueden originarse en el futuro debido a forma incorrecta de utilizar los recursos naturales, a los intereses económicos de las empresas dedicadas a proporcionar combustibles y a nuestra mala educación ambiental.

Con una visión más clara de lo que el presente nos está planteando en cuanto al futuro en cuestión de ecología pudimos comprender que “la ausencia de medidas normativas eficaces para reducir las emisiones de dióxido de carbono y otros gases de efecto invernadero conducirá a un significativo incremento en las emisiones durante los próximos 30 años”<sup>34</sup>. También comprendimos que “la continua expansión urbana y de infraestructura, sumada a los crecientes efectos del cambio climático, afecta gravemente a la diversidad biológica”<sup>35</sup>. Ciertamente hay otro gran problema, el cual es “la población en crecimiento y la mayor actividad económica, particularmente en la agricultura, provocan una mayor demanda de agua dulce en la mayoría de las hipótesis. De igual moda la dimensión de la demanda de alimentos y la capacidad para satisfacerla en las diferentes hipótesis refleja una combinación de los cambios en la oferta y la demanda, bajo la influencia de políticas, sociales, ambientales y económicas”<sup>36</sup>.

De esta forma, teniendo un panorama más claro de lo que puede suceder en el año 2050, cada uno de los integrantes del grupo empezamos a generar ideas acerca de lo que sería la historia que realizaríamos en el trimestre.

Hubo varias propuestas, una giraba en torno a la vida en el futuro con un panorama inundado completamente debido a los cambios climáticos, y como sería la vida en ese

---

<sup>33</sup> En [<http://www.geekets.com/2008/08/04/el-proyecto-venus/>] 28/septiembre/2010

<sup>34</sup> Síntesis GEO-3 “*Perspectivas del medio ambiente mundial 3*”, *Pasado, presente y futuro*, Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente

<sup>35</sup> *Ibid*

<sup>36</sup> *Ibid*

entorno, debajo del agua, con la arquitectura adaptada a un contexto acuático y las problemáticas que pudieran presentarse debido a esta nueva situación.

Otra idea fue acerca de la vida en el años 2050 lleno de imágenes en las calles, y como esa contaminación visual haría la vida en el futuro.

Una más fue acerca de la vida en una isla construida de basura, idea que nació gracias a uno de los documentales que planteaba la manera en que algunos países están reutilizando la basura haciendo este tipo de islas. La trama giraría en torno a que, cada habitante de ese país del futuro podría y tendría acceso a realizar su propia isla y como esto generaría en el mundo entero un descontrol acerca de la tierra y de quien es su dueño, ya que estas islas podrían convertirse en otro país incluso, anárquicos o islas sin ley alguna que pudiera gobernarlas. O bien, esta misma idea de las islas derivó en que pasaría si la delincuencia en el futuro aumenta, tanto que ya no hay espacio para que la gente se rehabilite en algún centro especializado, y entonces, utilizar este tipo de islas para llevar a la gente que no entra en la sociedad “correcta” de ese momento y como se desarrollaría la vida en esos lugares.

Finalmente, llegó una idea que fue la que todos decidimos trabajar. Esta historia en un inicio trataba de un colapso climático que obligaba a los seres humanos a habitar la profundidad de la tierra, pasado bastante tiempo, algunos decidían salir y otros se quedaban abajo. De esta separación nacían las diferencias entre esos seres humanos, y ya que nuestra investigación tenía como base la tecnología, decidimos que esta historia cubría con ese requerimiento, debido a que estos humanos que decidían quedarse bajo la tierra, se ayudaban tanto de la tecnología que incluso llegaba a adoptarla en sus propios cuerpos, volviéndose una especie nueva de humanos llamados Biohumanos; estas personas eran quienes se servían de la tecnología sin miedo o restricción alguna.

Mientras que los humanos que habían decidido salir a la superficie, al tratar de adaptarse a la nueva vida en la tierra con los cambios climáticos y la vida del futuro,

habían llegado a fusionarse tanto con los animales que eran llamados incluso, Protobestias.

Esta era la historia en original, sin embargo cuando empezamos a trabajarla fue tomando otro rumbo. Nos dividimos para pensar en cómo sería la vida en la superficie y debajo de la tierra, y así empezamos a escribir una historia que aunque estaba basada de alguna manera en la original que acabo de narrar a grandes rasgos, al final se tornó distinta.

Principalmente nos centramos en el colapso climático que puede sucedernos a nosotros mismos en la realidad. Después pensamos en lo que es la competencia entre los humanos, por la superioridad tecnológica.

Dentro de las sesiones empezamos también el tema de la rivalidad entre hombres y mujeres. De ahí fue que nació la idea de que en nuestra historia hubiera una enorme mayoría de alguno de los sexos y como sería esa vida. Optamos por que la mayoría fuera encarnada por las mujeres, y como se desarrollaría una vida en la que las mujeres fueran quienes ocuparan enteramente la vida social, política, económica y familiar en un mundo paralelo en el que la diferencia radicaría principalmente en la venganza, de las mujeres hacia los hombres por tantos años de ser ellas quienes habían sido relegadas en cuanto a posiciones en el mundo gobernado por los varones.

Pero esto no fue todo, también decidimos que la venganza vendría también por el lado de la naturaleza, debido a que por siglos el hombre ha visto a la mujer como la fuente principal de la reproducción entre los humanos; y en nuestra realidad alterna, el hombre es precisamente quien servirá como elemento de reproducción y nada más, ya que es la única función que les dejan desempeñar a los varones.

Al empezar a escribir la historia con estas premisas, fue entonces cuando nació la idea de nuestra protagonista llamada Ianthé y de cómo es su vida bajo la tierra en el mundo paralelo creado para nuestro comic, un lugar llamado Subterra una ciudad habitada y gobernada por mujeres.

Finalmente con todo lo que vimos acerca de los problemas ecológicos que estamos padeciendo en el presente en la Tierra, fue que llegamos a la historia que finalmente fue llamada Ianthé, en un aviso de precaución a la humanidad de lo que puede suceder si no consideramos todos las deficiencias que tenemos en cuanto a la educación ambiental además de los conflictos que se generan por rivalizar con otros países por la posesión de superficies o beneficios naturales que como su nombre lo dice, solamente pertenece a la naturaleza.

Es importante recalcar que en esta narrativa, al ser la última que nos planteábamos en el año de Especialización, y al haber estado experimentando anteriormente con los demás ejercicios, utilizamos como base de esta historia la inmersión espacial, temporal y emocional. Conjuntando las tres, logramos esta narrativa, en donde el escenario y el lugar donde se desarrolla la trama son fundamentales y muy importantes, así como la trama de la historia y sus personajes, por lo que puede decirse que fuimos aumentando en complejidad nuestra manera de trabajar con las narrativas y sus características.

Finalmente, al tener bien planteado el nudo de la historia, pensamos en los personajes, sus nombres y características.

IANTHÉ: Protagonista de la historia. Inquieta, activa, curiosa, nerviosa, de carácter fuerte, explosiva, decidida, irreverente, cariñosa, amigable, amable, extrovertida, jovial, inteligente, divertida y guapa Ella quiere a su madre y la admira más a que nadie.



Diseño de personaje Ianthé, Myrna Denisse Vidrio Jáuregui

LUCA: Protagonista varón de la historia y es el objeto del afecto de Ianthé. Curioso, sensible, fuerte físicamente y de carácter, gracioso, inteligente, introvertido, con ganas de cambiar de situación lo que sus demás compañeros no tienen, desfachatado, decidido. De piel blanca, cabello oscuro, delgado y alto.



Diseño de personaje Ianthé, Myrna Denisse Vidrio Jáuregui



EVY: Madre de la protagonista lanthé. Una mujer de clase, elegante, con un alto rango dentro de Subterra. Inteligente, sabia y experimentada. Ama a su hija pero le importa mucho el qué dirán, es muy seria, muy estricta, amorosa pero le pone mucha disciplina a lanthé, dura y fuerte. No se deja corromper por nada ni por nadie.



Diseño de personaje Evy, Myrna Denisse Vidrio Jáuregui

LEAH: Madre de Luca. Tierna, de instinto maternal desarrollado, sencilla, amorosa, cariñosa, tranquila, amable, amistosa, generosa, muy querida por los que la rodean, confiable y accesible.



Diseño de personaje Leah, Myrna Denisse Vidrio Jáuregui

MOS: Pareja de Leah. Enamorada de Leah por lo que se arriesga a ayudarla aun poniendo su vida en peligro. Científica, profesional, inteligente, tiene un rango importante en Subterra. Es muy amorosa con Leah y Luca y muy comprensiva con las mujeres que se acercan a ella pues es empática.



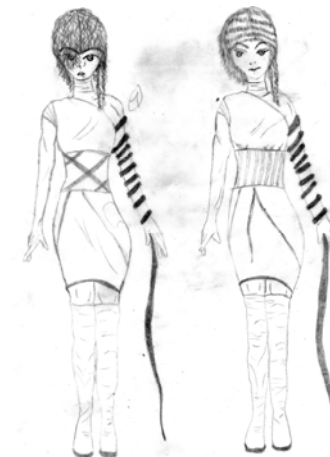
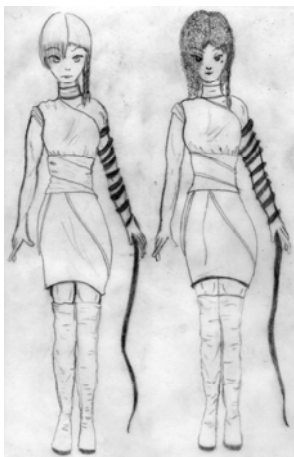
Diseño de personaje Mos, Myrna Denisse Vidrio Jáuregui

LAS ANCIANAS: Muy elegantes y distinguidas. Inaccesibles, el poder las ha embriagado, su ego es enorme. Se sienten con derecho de controlar la vida de las demás habitantes de Subterra y están aferradas al poder. Son desagradables en su trato, no les gusta tener que ver con gente que no es importante, ocultan cosas a su conveniencia. Son demasiado inteligentes, sabias e intuitivas.



Diseño de personaje Ancianas, Myrna Denisse Vidrio Jáuregui

LAS MEDEAS: Ellas son como una especie de robot policía. Desde pequeñas han sido entrenadas para llegar a ser Medeas, por lo que son demasiado duras en su trato, no demuestran sentimientos, solo cumplen órdenes sin utilizar su propio sentido común. Físicamente son altas y musculosas, de rasgos duros.



Diseño de personaje Medeas, Myrna Denisse Vidrio Jáuregui

A continuación, la historia que se generó en equipo en el grupo del medio de la imagen, *“lanthé”*<sup>37</sup>.

Al terminar la historia fue entonces cuando empezamos a trabajar el guión, que como hemos aprendido a lo largo de los tres Talleres de Diseño es muy diferente a la historia original ya que hay que ir de alguna manera “recortando” la historia para que en este caso el comic fuera de un tamaño razonable sin perder la coherencia de la narrativa.

---

<sup>37</sup> Véase Comic adjunto a este documento.

## Historia *lanthé*

Pude ver la consternación de mi madre sólo con entrar a la casa, no tardó en verme sudorosa y preocupada, se levantó de golpe de la sala aventando la tabla electrónica que tenía en las manos y me agarró por los hombros, podía ver su angustia, su temor, pero no tenía aire, había corrido tanto, necesitaba recuperar el aliento y explicarle lo que había visto.

-lanthé. ¿Qué ocurrió? ¿Te tocaron? ¿Te agredieron? ¡Esas malditas bestias! De no ser porque las necesitamos yo misma las habría matado – gritaba mi madre mientras no dejaba de sacudirme.

Por fin pude recuperar algo de aire y sólo atiné a sonreír, tenía que decírselo.

-Era hermoso. Jamás había visto uno. Sus ojos...- empecé a decir pero mi madre me interrumpió bruscamente

-¿Hermoso? ¿Qué pueden tener de hermoso? ¿No has aprendido nada a tus 17 años? Son monstruos.- su rostro estaba lleno de ira y me desalentó, quizá no era buena idea decirle que había pasado. Al verme tan triste y decepcionada se calmó y me dijo con voz suave pero aun tensa:

- lanthé mírame, ¿qué paso?- me levantó la barbilla obligándome a mirarla, ya no se veía tan alterada pero la preocupación no se disipaba de su mirada; pero quizá si le explicaba lo que había visto, lo que había sentido ¡fue maravilloso!, tenía que contarle.

-Sé lo que dicen las historias de Subterra sobre los hombres madre, tú me las enseñaste. Pero en verdad era hermoso, ¡sonreía! Tenía los ojos violeta y una cicatriz en su ceja izquierda- le conté emocionada, pero la reacción de mi madre me desconcertó, parecía asustada.

-¿Una cicatriz?-contestó nerviosa y pálida; se alejó de mí y se dio la vuelta, sujetaba sus manos, parecía que algo andaba mal.

-¿Lo conoces?-pregunté sin pensarlo bien, pero nunca esperé una respuesta como la que me dijo aquel día, no lo olvidaré nunca.

Mi madre se acercó a la ventana de la sala, y pareció perderse en sus recuerdos, de pronto comenzó a hablar, pero lo que escuche me pareció tan increíble que no lo podía creer.

-Su nombre es Luca, la llamábamos Luca. Era la hija de Leah.- dijo aún mirando por la ventana, estaba tensa, podía notarlo, pensé que me contaría un secreto doloroso, pero lo que decía me dejó sin aliento. ¿Era Luca?, ¿y por qué hablaba de él como si fuera una niña? Tomé asiento y me dediqué a escucharla.

De pronto se dio la media vuelta y se sentó frente a mí, las dos estábamos tensas pero sabía mi madre que ya no habría marcha atrás, se calmó un poco y continuó hablando:

-lanthé, conoces la historia de Subterra. Pero lo de Luca es prácticamente un tabú, su madre lo disfrazó de mujer y lo ocultó durante 7 años, ella era mi amiga- ¿7 años? ¿Cómo pudo pasar algo así?

-Sé que Subterra es hermosa- me dijo-, pero desde la catástrofe hemos vivido encerradas aquí; los hombres tomaron el control de la ciudad desde que el experimento ambiental falló y la ciudad fue cerrada, nunca nos pidieron nuestra opinión sobre el experimento, todos sabían que era arriesgado y cuando quedamos atrapados aquí nos relegaron a un segundo plano.- me dijo temblando de rabia, nunca se había alterado tanto mientras me enseñó a lo largo de mi vida la historia de Subterra.

-lanthé, lo que estoy por contarte es confidencial, no hallarás esto en ningún registro de historia.-no sabía que decirle, pero me miró con tanta seriedad que respondí que nunca diría nada a nadie, tomó un respiro y continuó relatándome lo que había ocurrido y el origen real de Subterra.

-Después de reunir a todos aquellos cuyos nombres estaban en la lista de aceptación para vivir aquí, se cerraron las compuertas y accionaron el botón para iniciar al experimento.

-Durante la fase de activación del experimento algo salió mal y se escuchó un sonido ensordecedor; fue en ese momento cuando todos supieron que el proyecto había fallado y la puerta de entrada se clausuro con la consigna automatizada de no volver a abrirse en muchos años debido a los cambios climáticos que se avecinaban para el planeta. –ya no me miraba, trataba de contenerse pero era obvio que contarme esto era demasiado para ella; pero todo era más claro ahora.

-¡Ellos nos encerraron aquí!, ¿entiendes por qué ninguno de ellos puede ser llamado hermoso? No debemos permitir que se relacionen con nosotras. Entre ellos está bien que convivan, ya que no podríamos destinarlos a la bestialidad total porque sus genes se corromperían.-estaba tan alterada que temblaba de ira. Mi madre se levanto y me miró con ternura y algo de tristeza:

-Eso es todo lanthé, ahora ve a tu habitación y ya no preguntes más. No quiero que vuelvas al laboratorio; es muy peligroso, si las Medeadas te descubren el castigo sería terrible.- me acaricio la cabeza, como cuando era pequeña y esperaba que obedeciera sin cuestionarla.

Había sido increíble haberlo visto ahora ya sabía que tenía nombre, subí a mi habitación una vez que mi madre se alejo de mí y regreso a su lectura en la sala. Me recosté en mi cama llena de ilusión, sin considerarlas advertencias de mi madre hasta que me quedé dormida.

Me levanté rápido al día siguiente y corrí al laboratorio, era la hora del desayuno y sabía que podía cambiar mi turno de la tarde por el de la mañana, así que las Medeadas, guerreras y guardianas del orden que custodiaban la zona me dejaron pasar sin problemas.



Al entrar pude notar aun mas cuan lúgubre y horrendo era ese lugar, solo había celdas separadas por barrotes, así los hombres podían convivir con ellos mismos pero incluso eso estaba restringido ya que las celdas aun cuando estaban conectadas estaban separadas por una malla metálica.

-Espero volver a verlo- pensé en voz alta mientras bajaba las escaleras, tomaba el carro de alimentos y comenzaba a caminar por el pasillo estrecho que conectaba el laboratorio con las celdas.

De pronto algo me detuvo, una mirada conocida pero no supe bien de donde venia, todo estaba tan oscuro; deje un plato de comida cerca de la ultima celda y mire al frente sin pensarlo bien, el hombre frente a mí con su capucha puesta estaba recargado en la pared mirándome fijamente, tenía miedo. Pero al acercarse pude ver sus ojos; ¡eran violetas! ¡Era Luca!, solté el plato y me puse de rodillas tocando los barrotes de su jaula y nos miramos fijamente, tanto que me sonroje, pero traté de mostrarme más calmada y sonreí sin dejar de verlo.

De pronto hizo algo que no esperaba, se acerco a los barrotes tanto como pudo y se acerco las manos a la capucha que tenía en la cabeza, los de más hombres estaban atónitos, era obvio que ninguno se acercaba a ninguna mujer nunca, estaba prohibido, ya no digamos miraras de frente, y Luca lo estaba haciendo. ¿No tendrá miedo? Me pregunte como seguro se preguntaban muchos hombres que observaban lo que ocurría, y todo pasó en un instante. Luca se quito la capucha y dejo al descubierto su rostro, ¡era hermoso! No importaba lo que dijera mi madre, él era lo más bello que yo hubiera visto antes, se acercó a los barrotes mientras sonreía y yo embelesada no dejaba de mirarlo.

Al notar lo que Luca había hecho las Medeas entraron rápidamente y todos se asustaron y corrieron a esconderse a sus esquinas con sus capuchas. Luca tomó la suya, se la puso y corrió a una esquina también. Me tomaron por los hombros y me levantaron a casi a fuerza, quise preguntar qué ocurría pero no me dejaron, me sacudieron con fuerza y me sacaron casi a rastras, volteé a ver a Luca y pude ver como

varias Medas habían entrado y lo estaban golpeando de una manera tan horrenda que me dejó petrificada.

Me sacaron del laboratorio y me escoltaron mi casa.

-¿Por qué lo hiciste lanthé?- dijo mi madre cuando entré a mi casa. Recuerda que existen leyes que nos rigen y prohíben el contacto con cualquier espécimen masculino ¿te imaginas lo que te espera si se enteran de lo que me dijiste ayer y de que quieres convivir con uno de ellos?- estaba tan asustada, y yo también, sabíamos que esto no quedaría sin castigo y nos abrazamos, esperando lo peor.

Al día siguiente me fui al laboratorio, llegué y todo estaba en silencio pero cuando me dispuse a entrar note que un grupo de Medas me rodeó y una detuvo por el hombro, me indicaron que las siguiera, no dije nada, no tenía caso ya sabía a dónde me llevaban, al Consejo de Ancianas.

Llegamos a una cúpula enorme blanca, era el recinto del Consejo, entramos y me pidieron que pasara a la sala principal. Me pidieron que tomara asiento en la única silla puesta frente al palco del consejo y comenzó el interrogatorio.

-¿lanthé, cuéntanos que pasó ayer?- comenzó a preguntar calmadamente una de las ancianas mientras se servía algo de té.

-No debo contar la verdad – pensé para mis adentros, pero no sabía que decir y me quede callada.

Una de las ancianas al observar que me negaba a hablar perdió la paciencia y grito:

-Ah, ¿no quieres hablar? él ya ha dicho la verdad. ¡Confesó que se miraron fijamente! ¡Y ni siquiera se arrepiente! ¡Incluso dijo que quiere volver a verte!- contestó llena de rabia mientras golpeaba el palco en el que estaba con su puño.

No dije nada, las ancianas se desesperaron y pidieron a las Medas que me sacaran de la sala mientras dictaminaban mi castigo, pero mi mente estaba en otro lado y meditaba las últimas palabras que había dicho una de las ancianas y al pensarlas bien,

me sentí ilusionada e infinitamente feliz ¿verme?, ¿¡¡¡quería verme!!? ¡Luca quiere volver a verme!

Me llevaron a la sala de espera y me leyeron sentencia, decía que al no haber dicho nada a mi favor era la admisión de mi culpa y no habría consideraciones, me condenaron a trabajar en el laboratorio pero en la zona de desperdicios me entregaron un uniforme.

-Condenada a trabajar el resto de mi vida en la rutina, sin derecho a aspirar a nada más. – tome la ropa y comencé a cambiarme.

Comencé a trabajar recogiendo los desperdicios del laboratorio junto atrás cuantas mujeres, ninguna hablaba, todas eran jóvenes como yo excepto una que ya parecía mayor, su cabello era blanco y largo , pero no quise entablar conversación con nadie y seguí con mi trabajo, pero pude notar que esa mujer mayor no dejo de mirarme desde que llegue.

De pronto se acerco a mí y me preguntó:

-¿Y tú por qué estás aquí?- dudé por un momento pero al verla a los ojos intuí que hablar con ella no me traería nada malo. Me arriesgué y le contesté:

-Vi a un hombre, su rostro, sus ojos color violeta con una cicatriz enorme en su ceja izquierda, ese fue el error que me trajo hasta aquí.- mire su rostro y vi su reacción de sorpresa, parecía haber acertado al decirle lo que me había pasado.

Volteo a su alrededor y me jaló del brazo diciendo:

-Vamos a un lugar seguro, podemos tomarnos un descanso, nos odian tanto por aquí que las guardias ni siquiera se atreverán a mirarnos.- me llevó hasta la zona de desechos que estaba fuera del laboratorio y nos acercamos a unas salientes rocosas, se sentó frente a mí y no aguanté más, estaba casi segura que ella era quien sospechaba, así que le pregunté

-¿Eres Leah?- no dejé de mirarla, estaba ansiosa y pudiese ser que me equivocara pero algo en mi interior me decía que no y su reacción lo confirmó cuando se sorprendió antes de contestarme:

-¿Cómo sabes mi nombre?- lo sabía, ella era la madre de Luca, sus ojos eran inconfundibles, continúe.

-Mi madre me lo dijo- y entonces su sorpresa se desvaneció y su rostro pareció reconocerme.

-¿Eres Ianthé?- me preguntó asombrada pero feliz, lo cual era buena señal, significaba que me conocía de antes, de cuando aún era amiga de mi madre.

Guardó silencio, fue tanto el tiempo o eso me pareció que pensé que ya no diría nada, suspiró de pronto y miró hacia arriba mientras comenzaba a hablar:

-Todas las mujeres de Subterra piensan que los hombres son un virus, pero cuando tuve a mi hijo, comencé a pensar lo contrario; cómo puedes ver ya soy mayor, tuve a mi bebé cuando tenía casi 40 años y yo había soñado toda mi vida con ser madre.

-¿Cómo lo ocultó?- le pregunté sin más rodeos y cerró los ojos mientras revivía sus recuerdos.

-Verás. Tuve problemas para concebir pero mi amiga Mos me ayudó a ocultarlo cuando era pequeño pero sabía que no podía estar escondiéndolo siempre. Lo críe con ayuda de algunos libros prohibidos que Mos tenía en su casa. Le enseñamos como debía ser un hombre, aún cuando nosotras jamás habíamos visto a uno.

-Me arrebataron a mi Luca para llevarlo a ese horrible lugar. Mos fue sentenciada a muerte y expulsada al exterior. A mí, sólo por haber sido madre, me redujeron la condena trayéndome aquí, y así ha sido desde hace 12 años.

Todo parecía tan irreal, quise seguir preguntando pero oímos ruido y nos quedamos calladas, pero no parecían habernos visto, así que continuaron sus caminos mientras hablaban, pero pasaron cerca de nosotros y alcanzamos a escuchar.

-Lo ejecutará mañana... pobre bestia. No debió romper las reglas.-

Me quedé helada, voltea a ver a Leah y vi su rostro horrorizado, se tapó la boca con las manos y comenzó a sollozar, yo no sabía qué hacer, me sentía desesperada, no podía respirar, voltee a ver a Leah de nuevo y se había cubierto el rostro con las manos. No aguanté mas y salí corriendo.

-Debo hablar con el Consejo de Ancianas.- corrí directamente a la sala donde me habían interrogado, entre empujando las puertas con tanta fuerza que las Medeas me rodearon rápidamente para evitar que me acercara demasiado a los palcos donde estaban las Ancianas.

-¿Es cierto? ¿Lo ejecutarán?- pregunte sin más y una de las ancianas la más calmada y fría me contesto.

-Será expulsado, ese será su castigo.- se sentó calmadamente mientras me miraba con mirada triunfante; estallé, estaba fúrica y su arrogancia sólo hizo que dijera todo lo que sentía sin pensar en las consecuencias.

-Pues entonces tendrán que expulsarme a mí también. Cuando lo miré sentí un temblor en mi corazón, sudor en mis manos, una especie de electricidad que atravesó todo mi cuerpo. ¡Necesito volver a verlo!- grité sin más mientras miraba como el rostro de la anciana que me miraba turbada e indignada dijo:

-Entonces tu castigo será expulsarlo con tus propias manos- dijo sin miramientos

Sentía tanta desesperación, no podía estar pasando todo esto, negué con la cabeza, no podía terminar de creerlo, y caí de rodillas llorando, las Medeas se quedaron impasibles a mi alrededor y la anciana que no había hablado aún dijo con una voz fría y sin emociones:

-En Subterra se obedece. Las órdenes no se discuten-

Algo tenía que hacer, ¿pero qué? No iba a matarlo con mis propias manos, y no dejaría que lo mataran. Salí corriendo directo a mi casa, mi madre estaba en su habitación,

seguro ya sabía lo que había pasado conmigo , pero no tenía tiempo de explicarle todo lo que había pasado, entre a mi habitación y saque todo lo que creí que ayudaría y me sirviera como protección a lo que pudiera haber en el exterior.

La ciudad estaba rodeada de riscos llenos de estalagmitas y fuera de la ciudad todo era roca firme sin modificar, pero en la parte norte había un ascensor donde estaba la zona de ejecución, y conectaba a Subterra con la parte más cercana a la puerta que daba al exterior.

Cuando llego el momento, me pusieron cerca de la plataforma ascensor y las Medeias formaron un círculo, no había espectadores, nadie quería ver a una Bestia como le llamaban a Luca. Miré hacia arriba y pude notar el gran orificio que había; parecía un túnel enorme y no se le veía fin pero en lugar de ir a las profundidades tenía conexión con el exterior.

El consejo de Ancianas comenzó a leer los cargos:

-Señorita Ianthé, se le acusa de alta traición y de abogar por una de las bestias. Por lo tanto las leyes de Subterra la sentencian a expulsar al condenado a la muerte con sus propias manos.

Sentí que una Medea se movió cerca de mí y justo en la plataforma frente a mis pies dejo caer un bulto pesado. Me quedé atónita al notar cuando le quito la capucha Luca...estaba tan golpeado; me sentí desconsolada, pero todo acabaría pronto para los dos.

Me traté de calmar y levanté a Luca que estaba inconsciente como pude a la plataforma del ascensor y nos siguieron sólo 2 Medeias y el consejo de Ancianas, y la plataforma comenzó a ascender a gran velocidad mientras las paredes de la plataforma se cerraban por completo para la seguridad de todas en el ascensor, pronto llegamos cerca del hoyo que daba a la superficie y el agujero que daba al exterior comenzó a abrirse dejando pasar mucha luz, o al menos más de la que me imaginaba. Se detuvo y levanté a Luca mientras la puerta de la cámara de seguridad del ascensor se abría.

Levanté a Luca en cuanto la puerta empezó a abrirse y lo saqué mientras me cubría los ojos con unas gafas que me dio una Medea antes que se abriera la compuerta, justo cuando estaba a punto de sacarlo por completo a la superficie voltee a ver a las Medeas y las ancianas me levante sin soltar uno de los brazos de Luca y entonces, me arrojé también al exterior. Alcancé a escuchar que me detuviera por que moriría yo también pero no me importó y sólo sentí como la puerta del ascensor se cerró a mis espaldas. Saqué de mi mochila una capa para Luca, lo envolví con ella casi en su totalidad y lo levanté para salir de ahí.

Cuando por fin salimos al exterior miré a lo lejos y se veía casi todo seco pero había algo de hierba y encontré una roca enorme que daba sombra. Recosté a Luca en el suelo y traté de despertarlo, estaba tan golpeado, pero para mi suerte despertó.

Me miró y me sentía tan contenta, sobre todo cuando me reconoció y sonrió débilmente, se incorporó lentamente hasta sentarse. Cuando estuvimos más tranquilos, entonces le dije:

-A donde tú vayas yo iré- lo miraba y él a mí. Después voltee a ver aquello que brillaba mientras todo se oscurecía... el sol y con ello el ocaso, aquel que ninguno de los dos había visto nunca y que sería el inicio de nuestras nuevas vidas en el exterior.

FIN

Lo siguiente que había que llevar a cabo, era el guión de la historia, el cual se presenta a continuación.



## **Guión lanthé**

### Escena 1. Interior casa de lanthé, Sala

Plano 1. Plano medio. Mamá de lanthé, con rostro asustado pregunta:

¿Qué ocurrió? ¿Te tocaron? ¿Te agredieron? ¡Esas malditas bestias! De no ser porque las necesitamos yo misma las habría matado

Plano 2. Close up. Rostro de lanthé ilusionada y emocionada (ojos muy abiertos)

Era hermoso. Jamás había visto uno. Sus ojos...

Plano 4. Close up. Rostro de Evy molesta.

¿¡Hermoso? ¿Qué pueden tener de hermoso? ¿No has aprendido nada a tus 17 años? Son mounstros.

Plano 5. Close up. lanthé cabizbaja y triste.

Evy: lanthé mírame, ¿qué paso?

Plano 6. Plano largo, contraluz a chimenea

lanthé: Sé lo que dicen las historias de Subterra sobre los hombres madre, tú me las enseñaste. Pero en verdad era hermoso, ¡sonreía! Tenía los ojos violeta y una cicatriz en su ceja izquierda.

Plano 7. Plano medio. Una frente a otra.

Evy: ¿Una cicatriz?

lanthé: ¿Lo conoces?

### Escena 2. Exterior parque. Recuerdo

Plano 1. Plano largo. Niña jugando y riendo.

Evy voz en off: Su nombre es Luca, la llamábamos Luca. Era la hija de Leah.

Plano 2. Plano general. Niña llorando en el piso con una herida en la ceja. Recuerdo

La cicatriz de la que hablas, se la hizo un día mientras corría, esa herida lo delató y es la causa de que se lo hayan arrebatado a Leah.

### Escena 3. Interior casa lanthé. Sala

Plano 1. Plano general. Ellas sentadas en el sillón frente a frente.

lanthé, conoces la historia de Subterra. Pero lo de Luca es prácticamente un tabú, su madre lo disfrazo de mujer y lo ocultó durante 7 años.

Plano 2. Plano corto Evy.

Sé que Subterra es hermosa, pero desde la catástrofe hemos vivido encerradas aquí, los hombres tomaron el control de la ciudad sin consultarnos relegándonos a un segundo plano. A la par del experimento que destruyo la superficie se preparaba la ciudad subterránea.

### Escena 4. Exterior. Superficie. Personas caminando hacia la abertura en la tierra

Después de reunir a todos aquellos cuyos nombres estaban en la lista de aceptación para vivir aquí se cerraron las compuertas y accionaron el botón que daba inicio al experimento. Se escuchó un sonido ensordecedor, fue cuando todos supieron que el proyecto no había salido bien, entonces la puerta de entrada se clausuro con la consigna automatizada de no volver a abrirse en muchos años debido a los cambios climáticos que se avecinaban para el planeta. Esta es información confidencial que no encontrarás en los libros de historia.

### Escena 5. Jaula con varios hombres en el interior

Plano 1. Jaula con varios hombres en el interior.

Ellos nos encerraron aquí!, ¿entiendes porque ninguno de ellos puede ser llamado hermoso? No debemos permitir que se relacionen con nosotras. Entre ellos está bien

que convivan, ya que no podríamos destinarlos a la bestialidad total porque sus genes se corromperían.

#### Escena 6. Interior casa lanthé. Sala

Plano 1. Plano medio. Evy frente a lanthé acariciándole el cabello.

Eso es todo lanthé, ahora ve a tu habitación y ya no preguntes más. No quiero que vuelvas al laboratorio; es muy peligroso, si las Medeadas te descubren el castigo sería terrible.

#### Escena 7. Interior recámara de lanthé

Plano 1. Plano largo. Picada. lanthé acostada en su cama con cara de emoción e ilusión.

Luca

#### Escena 8. Exterior centro de investigaciones. Puerta

Plano 1. Plano general. lanthé entrando. Piensa:

Espero volver a verlo

#### Escena 9. Interior centro de investigaciones. Complejo

Plano 1. Plano general. Camina por un pasillo estrecho rumbo a las jaulas.

Plano 2. Plano general. lanthé caminado llevando el carrito de comida, frente a las jaulas con hombres encapuchados.

Plano 3. Plano medio. lanthé dejando un plato de comida en el suelo.

Plano 4. Close up. lanthé volteando sorprendida hacia el interior de la jaula.

Plano 5. Close up. Ojos color violeta de Luca debajo de la capucha.

Plano 6. Close up. Rostro de lanthé sonriendo ruborizada.

Plano 7. Plano corto. Luca levantándose la capucha.

Plano 8. Plano general. Medeas caminando por el pasillo hacia lanthé.

Plano 9. Plano general. Medeas arrastrando a lanthé hacia la puerta de la salida.

Plano 10. Plano general. Medeas golpeado a Luca.

#### Escena 10. Exterior. Fachada de la casa de lanthé

Plano 1. Plano general. Medeas escoltando a lanthé, todas paradas frente a la puerta de entrada de la casa.

#### Escena 11. Interior casa de lanthé. Sala

Plano 1. Plano general. lanthé e Evy abrazándose.

Plano 2. Plano general. lanthé e Evy frente a frente.

Evy: ¿por qué lo hiciste lanthé? Recuerda que existen leyes que nos rigen en contra de cualquier espécimen masculino ¿te imaginas lo que te espera si se enteran que quieres convivir con uno de ellos?

#### Escena 12. Interior laboratorio. Complejo

Plano 1. Plano general. lanthé abriendo su oficina mientras voltea a ver a las Medeas que la toman por el hombro.

Plano 2. Plano general. Pasillo Medeas escoltando a lanthé que camina delante de ellas.

Plano 3. Primer plano. lanthé en la entrada al recinto del Consejo de Ancianas.

Plano 4. Close up. Anciana preguntando:

¿lanthé, cuéntanos que pasó ayer?

Plano 5. Close up. Rostro lanthé maquinando la respuesta. lanthé piensa:

No debo contar la verdad

Plano 6. Plano general. Anciana dice:

Ah, ¿no quieres hablar? él ya ha dicho la verdad. Confesó que se miraron fijamente ! Y ni siquiera se arrepiente!! Incluso dijo que quiere volver a verte!

Plano 7. Plano general. Medeas escoltan a lanthé fuera del recinto por un pasillo.

Plano 8. Plano corto. Rostro de lanthé ilusionada. Piensa:

¡Luca quiere volver a verme!

Plano 9. Plano largo. Entrada al área de desperdicios del laboratorio.

Plano 10. Plano general. Medeas entregando el uniforme de trabajo.

Plano 11. Plano corto. lanthé mirando su ropa cabizbaja. Piensa:

Condenada a trabajar el resto de mi vida en la rutina, sin derecho a aspirar a nada más.

Plano 12. Plano general. lanthé con su uniforme, trabajando. Segundo plano: Una mujer la observa con curiosidad.

Plano 13. Plano medio. Leah se acerca a lanthé y pregunta:

Leah: ¿Y tú porque estás aquí?

lanthé: Vi a un hombre, su rostro, sus ojos color violeta con una cicatriz enorme en su ceja izquierda, ese fue el error que me trajo hasta aquí.

Plano 14. Plano corto. Rostro de Leah sorprendida.

Plano 15. Plano general. Leah toma por el brazo a lanthé y le dice:

Vamos a un lugar seguro, podemos tomarnos un descanso, nos odian tanto por aquí que las guardias ni siquiera se atreverán a mirarnos.

Escena 13. Exterior de la zona de desechos

Plano 1. Plano general. Sentadas en las rocas frente a frente.

Ianthé: ¿Eres Leah?

Leah: ¿Cómo sabes mi nombre?

Ianthé: Mi madre me lo dijo.

Leah: ¿Eres Ianthé?

Plano 2. Plano general. Picada. Ambas mujeres sentadas.

Evy: Todas las mujeres de Subterra piensan que los hombres son un virus, pero cuando tuve a mi hijo, comencé a pensar lo contrario; cómo puedes ver ya soy mayor, tuve a mi bebé cuando tenía casi 40 años toda mi vida había soñado con ser madre.

Ianthé: ¿Cómo lo ocultó?

#### Escena 14. Interior casa de Mos, amiga de Leah. Recuerdo

Plano 1. Plano medio. Leah con expresión de angustia cargando a su bebé desnudo.

Verás. Tuve problemas para concebir pero mi amiga Mos me ayudó. Cuando supe que era niño, mis esperanzas se derrumbaron. No dejaría que me lo arrebataran después de tantos intentos para que yo fuera madre.

#### Escena 15. Interior casa Leah. Recuerdo

Plano 1. Plano general. Leah leyendo un libro sobre varones. Su bebé junto a ella.

Lo críe con ayuda de algunos libros prohibidos que Mos tenía en su casa. Le enseñamos como debía ser un hombre, aún cuando nosotras jamás habíamos visto a uno.

#### Escena 16. Interior casa Evy. Recuerdo

Plano 1. Plano general. Evy curando la cabeza de Luca. Segundo plano. Ianthé corriendo por ahí.

### Escena 17. Exterior de la zona de desechos

Plano 1. Plano general. Ianthé y Leah frente a frente.

Leah: Me arrebataron a mi Luca para llevarlo a ese horrible lugar. Mos fue sentenciada a muerte y expulsada al exterior. A mí, solo por haber sido madre, me redujeron la condena trayéndome aquí, y así ha sido desde hace 12 años.

Plano 2. Primer plano. Dos mujeres pasan caminando.

Mujer 1: Lo ejecutará mañana... pobre bestia. No debió romper las reglas.

Plano 3. Close up. Rostro de Leah aterrada.

Plano 4. Plano general. Ianthé de pie se prepara para salir corriendo. Leah se cubre el rostro con las manos.

Plano 5. Plano general. Ianthé corriendo hacia la salida de la zona de desechos. Piensa:

Debo hablar con el Consejo de Ancianas.

### Escena 18. Interior del recinto del Consejo de Ancianas

Plano 1. Plano general, picada. Ianthé parada frente al Consejo en medio del recinto. Pregunta:

¿Es cierto? ¿Lo ejecutarán?

Plano 2. Plano medio. Anciana contesta:

Será expulsado, ese será su castigo.

Plano 3. Plano corto. Ianthé vociferando:

Pues entonces tendrán que expulsarme a mí también. Cuando lo miré sentí un temblor en mi corazón, sudor en mis manos, una especie de electricidad que atravesó todo mi cuerpo. ¡Necesito volver a verlo!



Plano 4. Plano medio. Ancianas con rostro de indignación. La anciana dice:

Entonces tu castigo será expulsarlo con tus propias manos.

Plano 5. Plano corto. Rostro de lanthé negando con la cabeza.

Texto anciana: En Subterra se obedece. Las órdenes no se discuten.

Plano 6. Plano general. Medeas escoltando a la fuerza a lanthé a la puerta de salida.

#### Escena 19. Interior habitación lanthé

Plano 1. Plano general. lanthé poniéndose el traje especial. Cosas en la cama (lentes, túnicas, aparatos).

Plano 2. Primer plano. lanthé de espaldas leyendo mapa en la mesa y libros.

#### Escena 20. Exterior calle Subterra

Plano 1. Plano general. Contrapicada. lanthé caminando con túnica.

#### Escena 21. Zona de ejecución

Plano 1. Plano general. Primer plano. lanthé. Segundo plano. Ancianas del Consejo. Tercer plano. Abertura hacia el exterior.

Plano 2 . Plano medio. Piernas de lanthé. Luca tirado frente a ella.

Plano 3. Close up. Rostro de lanthé mirándolo triste.

Plano 4. Plano medio. Anciana leyendo la sentencia de un pergamino. Dice:

Se le acusa de alta traición y de abogar por una de las bestias. Subterra te sentencia a expulsar al condenado a la muerte con tus propias manos.

Plano 5. Plano largo. lanthé ayudando a Luca a caminar rumbo al elevador que lleva a la abertura.

Plano 6. Plano general. Boquete abriéndose dejando entrar gran cantidad de luz.

Plano 7. Plano largo. Ianthé empujando a Luca fuera de la cámara de seguridad del elevador.

Plano 8. Plano general. Ianthé volteando a ver a las ancianas. Ancianas y Medeas cubriéndose el rostro a causa de la luz.

Plano 8. Plano largo. Ianthé en la cámara de seguridad, salta junto con Luca al exterior.

#### Escena 22. Exterior. Superficie

Plano 1. Plano general. Ambos tirados en el suelo.

Plano 2. Plano medio. Ianthé sostiene a Luca por la cabeza para hacerlo reaccionar.

Plano 3. Close up. Rostro de Luca sonriendo mirando a Ianthé.

Plano 4. Plano medio. Ambos sentados frente a frente en la hierba.

Ianthé: A donde tú vayas yo iré.

Plano 5. Plano general. Ambos sentados frente a frente. Ocaso.

## **CONCLUSIÓN:**

Las características de la narrativa son la base para la concepción y desarrollo de tramas que generen la transmisión de mensajes, ya sea mediante el uso de una imagen por si misma o con ésta como refuerzo de algún texto.

Sea como fuere, las narrativas son ese motor que guía la realización de diversos mensajes, dependiendo de los medios de comunicación que se utilicen para la producción de dichas misiones.

Después de haber cursado los tres talleres de diseño en la línea del medio de la imagen, en donde se trabajó con fotografía (imagen fija) y con el video (imagen en movimiento) aunado esto a haber aprendido a realizar guiones, fue que se pudo armar una historia en equipo más concretamente, en donde la narrativa y la investigación para la misma fueron la base de todo el trabajo; el guión le dio forma a lo que sería el comic, el cual conjuntó de manera efectiva todo lo aprendido acerca de la imagen y conjuntando las tres características de la narrativa (la inmersión temporal, espacial y emocional) aunado a que al trabajar con la ilustración, se tiene la libertad de elegir personajes, características, fondos, colores, tipografías, vestuarios, rasgos, tomas, planos, escenas y secuencias, nos dió como resultado imágenes que acompañaron de manera eficaz a la historia que se planteo en un inicio.

Por lo que la hipótesis de esta investigación queda comprobada ya que cada uno de los ejercicios fué desarrollado en base a una narrativa, lo cual le otorgó a cada uno de ellos la guía para su proceso. Cada una de las imágenes mostradas ya sea en el taller I de fotografía, como en la elaboración del video y finalmente en el taller III de comic, fueron planeadas para transmitir un mensaje, sea éste claro o ambiguo, siendo también acompañado por texto o sin él, en el caso de las fotografía.

Lo importante de las narrativas dentro de cada uno de los ejercicios en esta tesina mostrados, es que dieron la pauta para encontrar aquellas características específicas

dentro de las imágenes que hacen que los espectadores empaten con el mensaje o incluso puedan llegar a la inmersión, sin olvidar también que se explotaron las posibilidades de los diferentes medios de comunicación que fueron utilizados.

El trabajar con imágenes desencadenará de una u otra forma una serie de denotaciones y connotaciones debido a que cada persona tiene un bagaje de experiencias que le hacen entender más de lo que uno como creador les propone pero sin duda una imagen siempre será transmisora de algún mensaje, que éste logre el objetivo inicial del creador hará que la comunicación tenga éxito.

## BIBLIOGRAFÍA:

- Bonet Correa, *"El Surrealismo"*, Universidad Internacional Menéndez Pelayo: Cátedra, 1983.
- Cartier.Bresson, Henri., *"El Instante decisivo"*, 1952.
- Crary, Jonathan, *"Modernización de la visión"*, Madrid: GG, 2002.
- García Tsao, Leonardo, *"Cómo acercarse al Cine"*, Editorial Limusa, Dirección General de Publicaciones CNCA / Gobierno del Estado de Querétaro, 1989.
- Hall, Edward T., *"Convenciones visuales y visión convencional"*
- Kracauer, Siegfried, *"Teoría del Cine, la redención de la realidad física"*, Edit. Paidós, España.
- Richter, Hans, *"El Film, una forma original de arte"*, Fuentes y Documentos del Cine. Ed. FONTAMARA. Barcelona, 1985.
- Roh, Franz, *"Mecanismo y expresión:; esencia y valor de la fotografía"*.
- Sánchez, Francisco, *"Siglo Buñuel"*, México, Ediciones Casa Juan Pablos/Cineteca Nacional, 2000. 308p.
- Síntesis GEO-3 *"Perspectivas del medio ambiente mundial 3", Pasado, presente y futuro, Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente*
- Strand Paul, *"La motivación artística en fotografía"*.
- White, Minor, *"El ojo y la mente de la cámara"*.
- [<http://es.wikipedia.org/wiki/Fotograf%C3%ADa>]
- [<http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuad6-7/anexo/guion/guion.htm>]
- [<http://roble.pntic.mec.es/~msanto1/lengua/2comic.htm>]
- [<http://www.todohistorietas.com.ar/historia.htm>]
- [[http://www.todohistorietas.com.ar/historia\\_latinoamerica.htm#TOP](http://www.todohistorietas.com.ar/historia_latinoamerica.htm#TOP)]
- [<http://tvnotiblog.com/ecopolis-en-discovery-channel/>]
- [<http://www.geekets.com/2008/08/04/el-proyecto-venus>]

## **CURRICULUM VITAE:**

Nasheli González Hernández es Licenciada en Diseño y Comunicación Visual egresada de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Se ha desempeñado como auxiliar de diseño en el Campo 4 de la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán y como diseñadora en el Museo Nacional de Arte, en donde además, realizó su servicio social.

Ha dado clases de Diseño e Historia del Arte a alumnos de bachillerato y también ha trabajado en relaciones públicas, así como en la empresa Lumen fungiendo como subjefta de diseño en la sucursal Satélite.

Cursó un diplomado de diseño gráfico en Cursos Mac y ha finalizado la Especialización en Diseño en la Universidad Autónoma Metropolitana, en donde actualmente se encuentra cursando la Maestría en Diseño.